

H.O.T.D.
HIGH SCHOOL OF THE DEAD
学園黙示録
HIGHSCHOOL OF THE DEAD
HIGH SCHOOL OF THE DEAD TV-animation COMPLETE FILE
ISBN978-4-8291-7698-6
C0076 ¥2600E
定価：本体2600円
富士見書房

学園黙示録
ハイスクール・オブ・ザ・デッドは
どんな作品でしたか？

白昼夢
編集・肥田文

非常に挑戦的なアニメ企画に
すばらしい答えを出してくれた
アニメスタッフの皆様に心から感謝しています。
荒木監督、佐藤先生、黒田さん、関係者各位、
本当にお疲れさまでした！ どこに行っても
誰に会っても熱量の高い幸せな作品だったと思います。
でも、この物語は完結していません。
またみんなで集まれる日を楽しみにしています。

プロデューサー・小倉充俊

鉄塔アニメ
3D監督・藪田修平

大変刺激的な4日間でした。
高校生は元気で良いですね。
私にもあんな頃が……ありません。

美術設定・谷内優穂

アニメのゾンビもいい！
OPイメージボード、絵コンテ・森山洋

中学生時代の俺の夢
監督・荒木哲郎

H.O.T.D. は、男の夢そのものだ！
音響監督・たなかかずや

いろいろな意味で
奮い立たせていただきました！
演出・熊澤祐嗣

若返ったつもりで、
勢いで作った（３４歳・男）
撮影監督・山田和弘

新たな自分が
見えた作品・
キャラクターデザイン・田中将賀

時に仕事を忘れ、
背徳の美を堪能させていただきました。
パンツ表現含めたパーツのフォルムのダイナミックさｗ
2010年の夏は決して忘れません。
宣伝担当・佐藤輝彦

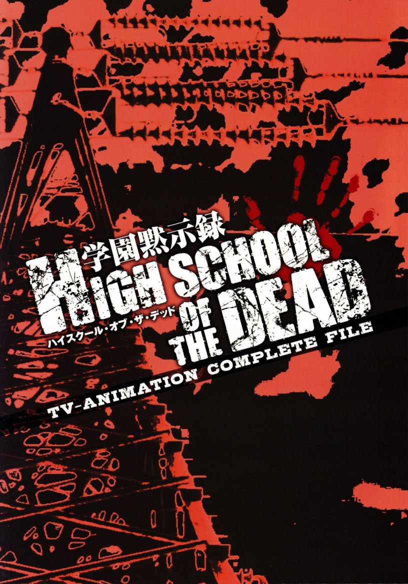
精一杯！楽しかったです！
（喉元すぎれば熱さを忘れる）
美術監督・川本亜夕

祝？
声優デビュー!!
設定制作・三浦慧

楽しすぎデス!!!
色彩設計・橋本賢

恐怖とは何だろう？生きるとは何だろう？
そんな事を考えさせられた作品です。
音楽・和田貴史

夏休み。あっという間に
終ってしまいました!!
アニメーションプロデューサー・
橋本健太郎


学園黙示録
HIGH SCHOOL OF THE DEAD
ハイスクール・オブ・ザ・デッド
TV-ANIMATION COMPLETE FILE

H.O.T.D.
HIGH SCHOOL OF THE DEAD
STAFF LIST

メインスタッフ

BASED ON THE COMIC 佐藤大輔
BASED ON THE COMIC DRAWING 佐藤ショウジ
PLANING [illegible]
SERIES STRUCTURE 黒田洋介
CHARACTER DESIGN 田中将賀
SUB CHARACTER DESIGN [illegible]
PROP DESIGN [illegible]
COLOR KEY [illegible]
ART DIRECTOR [illegible]
ART SETTING [illegible]
3DCG DIRECTOR [illegible]
EDITOR [illegible]
SOUND EFFECT DIRECTOR [illegible]
MUSIC 和田貴史
PRODUCER [illegible]
ANIMATION PRODUCER [illegible]
ANIMATION PRODUCTION マッドハウス
DIRECTOR 荒木哲郎
PRODUCED H.O.T.D.製作委員会

各話共通スタッフ

[illegible]

オープニングアニメーションスタッフ

[illegible]

各話スタッフ

ACT.1 Spring of the DEAD

[illegible]

ACT.2 Escape from the DEAD

[illegible]

ACT.3 Democracy under the DEAD

[illegible]

ACT.4 Running in the DEAD

[illegible]

ACT.5 Streets of the DEAD

[illegible]

ACT.6 In the DEAD of the night

[illegible]

ACT.7 DEAD night and the DEAD ruck

[illegible]

ACT.8 The DEAD way home

[illegible]

ACT.9 The sword and DEAD

[illegible]

ACT.10 The DEAD's house rules

[illegible]

ACT.11 DEAD storm rising

[illegible]

ACT.12 All DEAD's attack.

[illegible]

INDEX

H.O.T.D. HIGH SCHOOL OF THE DEAD TV-ANIMATION COMPLETE FILE

CHAPTER1.MORTALIS -死すべき者-

CHAPTER2.ORCUS -死者の国-

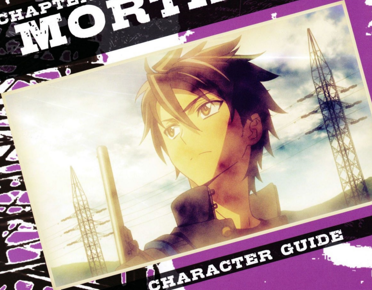
CHAPTER3.EFFUGIUM -脱出行-

CHAPTER4.CAELUM -天国-

CHAPTER1.

MORTALIS

-死すべき者-



CHARACTER GUIDE



BUSUJIMA 毒島 冴子 SAEKO

Character profile

年齢：18歳
身長：174cm
体重：56kg
スリーサイズ：83cm(D)－56cm－86cm



研ぎ澄まされた力と技 気高く美しい剣士

藤美学園3年生。剣道部の主将であり、昨年の全国大会で優勝したほどの実力者。剣の腕もさることながら、強じんな精神力も兼ね備えており、学園内に〈奴ら〉が現れた際でも一切心を乱されることなく生き残ることに成功している。その後、一行が小室孝をリーダーとしてまとまっていくなかで、サブリーダー的存在として孝を支え、また仲間たちの精神的支柱としての役割を担っていく。戦闘力においても最強クラスの非常に頼もしい存在だが、料理が得意など意外な一面も見せる。

表情集



クールビューティ



〈奴ら〉の出現という非常事態に陥っても取り乱すどころか、冷静かつ的確に物事に対処する心の強さを持つ。その涼しげな美貌とも相まって、年長者である静香よりもずっと大人びた雰囲気を感じさせる。高校生とは思えない聡明な美女だ。

和の心



剣の道へと進んだきっかけは、古武術の道場主である父の教えを受けたこと。そういった家庭環境の影響か、鎧や日本刀に関心を見せるなど、日本的な風流を好んでいるようだ。また、男女の在り様についても独自の価値観を持っている。

時にはお茶目？



普段からあまり表情を変えることなく、冗談なども言わないようなタイプに見えるが、決して堅物というわけではない。女子メンバーで風呂に入ったときには沙耶に冷水のシャワーを浴びせるなど、歳相応（？）のイタズラを仕掛けたりもしていた。

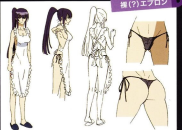
Archives of SAEKO

和装



高城家に逃げ込んだ際に着替えた着物姿。おそらくはかなり高級な、もしくは由緒正しき一着だと思われるが、それを着こなしてしまう辺りが冴子の大和撫子たる所以といえよう。その美しさに孝も思わず顔を赤くしていた。

裸(?)エプロン



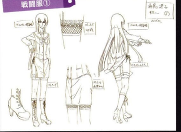
南リカの部屋に泊まった際に見せた衝撃のコスチューム。もちろん伊達や酔狂でこんな格好をしているわけではなく、着ていた服を洗濯してしまい、料理をするために着替えた必然性のある姿だ。サイズの合わないエプロンがスタイルのよさを強調している。

中学時代



中学時代の姿。当時から既に大人びた雰囲気は持っているものの、やはりどこか幼さを感じさせる容姿だ。こんな美少女が夜道を歩いているとかなり危険な気がするが、実際に危険な目に遭ったのは襲った男の方だった。

戦闘服①



ありす救出後に御別川で拾った衣服を元に着替えた戦闘スタイル。動きやすいようスカートの両側に入れられたスリットの部分から、上記の裸エプロン装着時のヒモパンをそのまま穿いていることが確認できる。黒のストッキングにブーツという姿もセクシーだ。

筋肉質なのに女性らしい、そこが衝撃的でした

わかりやすいキャラなのでわかりやすさをなるべく崩さないようにと気をつけました。デザインとしては立ち姿を奇麗にしようと。この人は武道をしているので、猫背だったり、片足に体重をかけたりそういうことはやめよう、デザイン画のときもなるべくそういうところを注意して描いています。

冴子は武道をしているので上半身がマッチョなんですよ。これは原作でもそうなのですが、佐藤ショウジさんの絵で一番衝撃を受けたのが、マッチョなのに女性らしい体つきなんです。裸エプロンの絵でも、腕でも背中でも筋肉が付いているんですが、女性らしい体つきで。普通はこういうのって、怖くて手が出せないんです。ショウジさんはそういうところがうまいので、なるべく取り込もうと思いました。変にマッチョになっちゃうと気持ち悪いので、そこの線引きが難しかったですね。

キャラクターデザイン・総作画監督
田中将賀

戦闘服②



高城家において武装を追加し、さらにパワーアップした戦闘スタイル。腰には沙耶の父、壮一郎より譲り受けた軍刀・村田刀を提げ、手にはめたグローブ、肘や膝に付けたパッドで防御も増している。攻防一体となった冴子はまさしく無敵となったのだ。

剣術

剣一本で戦えるのは一流の剣士だからこそ

学園では〝剣道〟部の主将を務める冴子であるが、実戦で見せる戦い方は〝剣術〟そのもの。しなやかな肢体から繰り出す鋭い一閃は大勢の〈奴ら〉を相手にしても一瞬にして薙ぎ払ってしまうほどの威力を見せる。武器としての日本刀には、コータが指摘したように骨に当たれば刃が欠ける、血脂が付くことで切れ味が鈍くなるといったマイナス面もあるが、それを補って余りあるほどの技量を持っているため、冴子は常に最前線で活躍できるのだ。





当然のことではあるが、冴子自身の身体能力も非常に高く、キックで〈奴ら〉を倒したこともあった。強靭な精神は強靭な肉体に宿るということなのだろう。



学園脱出後しばらくの間は木刀を武器として使用していた。真剣と比較すると殺傷能力は低いが、心得のある冴子が振るうことで武器として何ら遜色のない力を発揮する。



高城家にて手にした一振りの日本刀。一目見ただけでその剣が村田刀であることを見抜いた冴子は、仲間たちを守り抜くための力を託されることとなる。

BATTLE STYLE

COLUMN

抱えていた心の闇



強い力に酔いしれた心の弱さを乗り越えて

完全無欠に見える冴子にも、他人には明かさない心の闇が存在していた。強い力を持っているが故に、弱いものを叩きのめすことで得られる高揚感と悦楽は、自分自身で抑えきれるものではなかった。そんな醜い〝本質〟を抱えたまま、孝たちの前で頼られるべき先輩として居続ける自分の姿に、どうしようもない矛盾を感じていたのかもしれない。しかし、矛盾もすべて受け入れようとする孝の言葉で、冴子は新たな一歩を踏み出すのだった。



過去のトラウマから人を好きになる資格はないと思い込んでいた冴子だが、その鎖から解放してくれた孝のことは気になってしまう様子。何気ない言葉で頬を赤らめるなど、以前はあまりなかった表情を見せる。



自分のなかに眠る醜さに気づいてしまった冴子は〈奴ら〉に囲まれても剣を抜こうとしない。だが、孝の言葉を受けて〝本当の自分〟を受け入れる覚悟を決める。闇さえ飲み込んだ冴子の力は鬼神もこれを避くるほど。



大勢の〈奴ら〉との激しい戦いの最中、子供の〈奴ら〉を目の前にした冴子の動きが一瞬止まる。か弱い子供の姿を目の当たりにして、敵を倒すことに喜びを感じていた自分の内面を改めて自覚してしまったのだ。



最初抵抗があるくらいの方がいいものになる

ACT.6、7 裸エプロン！

裸エプロンですね。「この先、裸エプロンを描いちゃうんだぜ！」ということをスタッフ一同が驚き戸惑いながらも、全力で描いた裸エプロンなんです。でも、最初抵抗があるくらいの方が結果的にいいものに上がるなと思いました。なんだかんだいって熱いフィルムになりました。6話の登場もいいし、7話の戦うところもいい。（監督・荒木哲郎）





ACT.8 おっぱいマトリクス

おっぱいの弾除けマトリクスですね。この回のコンテ担当の平尾君が打ち合わせのときから変なことを言ってたんです。「ここでアイディアがあるんだけど、荒木さん怒るかもしれないな」って。「そんなこと言うくらいならやってみて」といったら、あれでした。ホントにアホだこいつは（笑）。無論、乳で一芸の回答でもあるんですが。（監督・荒木哲郎）





アイディアがあるけど 荒木さん怒るかもしれない

監督お勧め!!

荒木監督自選名場面集

ACT.9 濡れる！

これは外せません。毒島冴子がちゃんと開花するのはこの回で、それまではなんだかわからないが美しい人、強い人なんです。原作で「濡れる」が普通のフォントではなくて、書き文字になっていますので、書き文字を映像に入れるというアイディアは、この回のコンテの熊沢さんとの打ち合わせで、最初から言っていると思います。今川泰宏さん風なことがやりたかった自分がいますね。別に独自性のあるアイディアのつもりもないし、あのシーンに相応しいと思います。（監督・荒木哲郎）

毒島冴子が開花するのはこの回なんです







沢城みゆき
さわしろ

毒島冴子役



沢城みゆき profile

6月2日生まれ。マウスプロモーション所属。1999年『デ・ジ・キャラット』プチ・キャラット役で声優デビュー。主な出演作品は『CANAAN』（カナン）『GOSICK -ゴシック-』（コルデリア・ギャロ）など。

あの濃さでこの時間で終わったのは奇跡

——大変な収録だったとお聞きしてますが、いかがでしたか?

沢城 たった13本、12本でしたか……っていうぐらいに濃い時間だったなと思っていて、これで1クールってすごいなという感じですね。私、デビューはたなかかずやさんの現場なので、それが（収録時間だとかについては）普通の感覚ではあるのですが。ものにもよりますが、私はあの長さと細かく録っていくのが普通だと思っていたので、逆に他の現場の方があっさりしてるなという印象もあります。でも、当然の時間かなとも思っています。これだけ大勢の人間がそれぞれの主観で台本を読んできて良いと思うものを出しているけど、その方向を同じに向けたり組み合わせるのに、逆に言えばよくぞ半日かからず終わるな、とも思います。この濃さをやりたいならこの時間で終わったことが奇跡というくらいです。

——ヒロインのなかで冴子のオーディションを受けられた理由は?

沢城 単純に私の声質があまりヒロインの音色でないというのもあり、どうしても律儀……というか、芝居が浮かないらしくて、地に足が着いてしまう。ある意味で福井さんがおやりになるような浮世から浮いた感って言うのは私が、頭で計算してやったところで、結局飾りをつけた分だけより重くなってしまうんですよね(笑)。そこを考えると……消去法で冴子でした(苦笑)。

——役が決まられて実際に演じてみていかがでしたか?

沢城 私が差し出せるものはもうだいたいかずやさんには見て頂いてしまっていて、新しい手の内はもうないというか、「ホントにこれしかできないので勘弁して下さい」って言うようなところもあったので、冴子で決まったと連絡があったときは本当に久々に気が重いというか(笑)。キャラクターとしては、なんだかんだで一番ファンタジーな人ですよね。第一印象では一番大人で、落ち着いて見えたけど……近づいてみたらあら? って(笑)。

——冴子は見た目と中身にギャップがありますがそこはいかがでしたか?

沢城 最初は、クールビューティ以上のキャラクター性はないと思っていたんです。オーディション原稿のなかに、闇を抱えているという吐露のシーンはあるにせよ、見た目以上のキャラではないだろうなと。逆にその記号をきちんと消化するということが第一条件になってくるんだろうなと思っていました。でも、これをかずやさんと荒木さんがやるということはきっとそこにとどめないということなんだろうしな……? という、ずっと作品とスタッフがなんだかかみ合わない状態で(笑)。

——荒木監督のなかでもだいぶ挑戦的なアニメだったようです。

沢城 私が最初に荒木さんとご一緒したのが、当時絵コンテや演出で参加されていた『ギャラクシーエンジェル』という作品なんです。シュールなコメディものだったんですが、そのときから突飛なものをあげてくる方だなぁと。他の追随を許さない独特の世界観……みたいなものがあって、凄い人だなと思っていました。ただ、その作品の印象があったので、荒木さんが『デスノート』をやると聞いたときにはとても驚いて(笑)。『GA』は天才の片鱗でしかなかったと思うのですけど、それをまっすぐ出すと『デスノート』みたいなものを手がけてしまえて、さらに今度は、制服でゾンビ……な作品! もう私では全然捉えられない、荒木さんは何に挑戦するんだろうっていう、その一員になれたことにドキドキしました。一流は場所を選ばないって言いますが本当だなと眺めてました(笑)。

——収録中、どのような演技指導、もしくはアドバイスがありましたか?

沢城 制服を着ているラインには納めたいというか、一番落ち着いているし、大人なポジションだけれど、あくまで〝高校生の範疇で〟というところで立ち上げました。後は、ラストの彼女のすごい生々しくてドロドロした部分の表現に入った話数では、とにかくそれが「足りない」ということの一点張りで、「ですよねすみません」という応酬がOKが出るまで繰り返されました。

喜多村くんは天才だな(笑)

——ファンサービス的なアドリブはいかがでしたか?

沢城 えっとですね、とりあえずもう喜多村英梨が天才だなということですね(笑)。本当にちょっと、あの子は若くしてそんなに冷静に物が見られていて大丈夫なのかな? と心配になってしまったりはするんですけど、世の中に貼り出されてる需要と供給のグラフが非常によく見えているんですよね。私けっこうそれが見えないタイプで。喜多村さんに賛同して(井上)麻里

ACT.9 孝への吐露



たなかさんの現場って、心に殻のようなものを着こんでると終わらないので、とっとと脱いで「すみません私これしかないんです」と観念するところからはじめて、「それでも」って、要求されたところに乗れるか乗れないかなんですね。これでダメだったら「本当にすいません全力です」というところまではやってみての、OKを出してもらった「濡れる」であったりとか(苦笑)。収録はみなさんが気を使って下さって諏訪部さんとふたりきりだったのですが……精神的に踏み込まれるシーンなんだけれど、物理的にもそうされているかのような……そのいやらしさと言うんですかね、がある場面だったから、ドキドキしながらというか、でも恥ずかしがってると終われないし、さぁとっとと脱ごうそして終わろうという感じでした(笑)。

精一杯やってみて、それでもあの濃さはなかったなぁ(笑)



奈さんも潔く提出する様が素敵でした。ただ、本当に喜多村くんは天才だなと、すごいと思っているんです私。相手がやって欲しいと思っているものに＋αして、さっと出せるというか。……ちょっと思い出したら面白くなってきちゃったんですが（笑）、オフでずっと着替えてるアドリブが必要という、我々には過酷なシーンがあったんですよ。全部オフならいいんですけど間にオンになってしまうカットもあって、凄くシビアにタイムをとってセリフを組んでいかないとならなかったんです。家でチェックしていて、これはちょっと現場で喜多村くんに相談だな、って（笑）。そういうときに彼女は「もーびしょびしょだわー！」っていうのを上手いこと入れてくるんですよね。沙耶達的には汗をかいてびしょびしょであるっていうだけのことなのにこれがもうオフで入れるとさもいやらしく聞こえるっていう（笑）、「喜多村くん本当にそれで良いのかね君は」って女子として何度も確認しながら、なんとなくその、男の人にドキドキしてもらうってことを一生懸命まじめに考えたのは初めてでしたし（笑）。それは凄く新しい挑戦でしたね。そっと「小さいなぁ」とか「サイズが合わない」とか冴子で言ってみたり。演者以外のギャランティーを、もらってもいいんじゃないかなって思うくらいでした（笑）。

凛として揺らがず

――大和撫子や日本男子のイメージはどのようなものですか?

沢城　残念ながら、これだけ情報が多かったり、スピードが速い現代においてはちょっといられない存在かなと思います。もう少し自分との対話の時間がとれないと成り立たない静けさを持っている感じはします。沙耶のお母さんを演じた榊原良子さんとかは大和撫子というか、私もきちんとお話したことないし、あくまで本当に年に数回拝見して、もう高校生のときからあこがれ続けている、というだけなので恐縮ですが、凛とした人、と考えたら榊原さんが思い当たりました。本人がどう思ってるかは全然わからないし、同世代の方と話してらっしゃるときは凄く女性っぽい顔や、柔らかい顔をしてらっしゃるのもなんとなく拝見していたりしますが、やっぱりあの立ち姿の凛とした美しさと言ったら……素敵です！

日本男児といえば……スタッフ勢はみんなそんな感じがします。特にミキサーさんとか、自分の1つの磨いてきた武器で静かに戦うという感じが私のなかで武士に近い。みなさんプライドの持ち方とかも。無口な感じとかも（笑）。たくさんはしゃべらないし、例えばちょっとセリフが口に合ってなかったかもというときに「今の大丈夫でしたか?」って聞いたら「あ、大丈夫です」と一言返ってくる。でもそのなかに言葉以上のことが含まれていて、あ、大丈夫じゃないけど、どうにかするんだなって。向こうでどうにかするんだなって。こっちの足りなさを彼らに多大に支えてもらったのも知っているので。

心を開いちゃった分責任取ってとホントに思います、孝に（笑）

――素材を見ると、ものすごい書き込みがあるんですよね。

沢城　自分が良いと思うことを最後までやる人たちというか。荒木さんもかずやさんもそうなんでしょうね。自分道、みたいなものが明確にある方々という印象があります。

ガヤに支えられるリアリティ

――演じられていて印象的なシーンやセリフは?

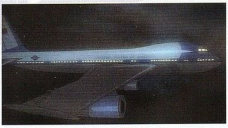
沢城　「どうしたね?」というセリフです。裸にエプロンで「どうしたね?」って返してくる女の人って衝撃ですよね（笑）。そこまで振り切ってるとやってやろうじゃないかって思っちゃうから（笑）。完全に夢の国から手を振っている感じというか（笑）。

自分でないところで言えば、毎回、生徒Aであるとか町の人をやってくれていたキャストの方々がいるんですけど、彼らが本当に先ほど言ったように見えないのに書き込んであるようなことを細かくやっていらっしゃっていて、感動していました。冴子がファンタジーになるためには他にリアリティを持った人間がいないと無理なんですよ。そのリアリティを作るのは誰かと言ったら噛み殺されていく生徒たちであるとか、これが異常事態であるということを作るのも町のガヤであったりする部分なんですよね。やっぱり群衆がしっかりしてないとパニックものってパニックにならない。どうしても主役の人たちって特別な人間だから、非常事態という外堀をきちんと作ってくれたのは一般をしっかり表現してくれた彼らだと思っています。あの、叫び声の悲痛さというか、もし現実に起きたらこういうレベルだよねという表現は本当に凄かったし、冴子のファンタジーは彼らが説明してくれてたところがあると思っています。持ち込んでくるテンションを毎回凄いな、ありがたいなと思いながら、それじゃ私はいかに浮世離れるかってところに集中しますね、みたいな感じでいました。

もし<奴ら>が出たら……
どこに逃げますか?

本当につらい状態じゃないですか。「一刻も早く死にたいと思う」と何度も答えてきたんですけど、例えば家族と籠城してぎりぎりまで頑張ったとしてもやっぱり母親に噛み殺される瞬間なんてやりきれないだろうし、うっかり自分だけ生き残っても嫌だし……。もう少しライトに答えるとすると、空とかにいられる限り居続けてみようかな、とかでしょうか。……でも燃料は有限だし、結局は……初めに戻る、みたいな感じですかね(笑)。

燃料が続く限り
飛行機で飛んで逃げたいかな?



MIYAMOTO 宮本 麗 REI

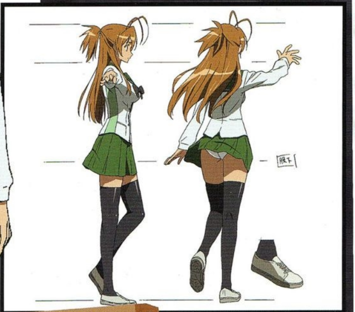


なりふり構わず生きる強かさを持った少女

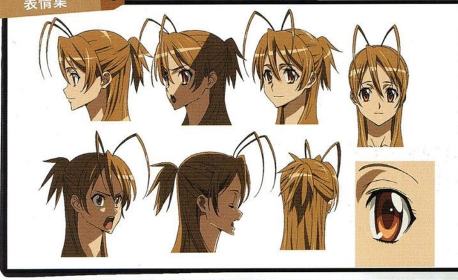
藤美学園2年生。とある事情により留年しており、実際には3年生の毒島冴子と同い年である。小室孝とは幼なじみで、子供の頃には結婚を約束したこともあったが、留年した頃から関係がこじれ始め、同じクラスの井豪永と交際するようになった。〈奴ら〉が現われたその日に永の死を目の当たりにし、自らが生き延びるために孝と行動を共にするようになる。刑事である父親の影響で槍術を身につけているため、個人としての戦闘能力も高く、あらゆる意味で強い女性だといえる。

Character profile

年齢：17歳
身長：164cm
体重：50kg
スリーサイズ：87cm(E)－57cm－89cm



表情集



揺れる心



永を目の前で失ったときには、すがりつくようにして孝との関係修復を試みた。それは自分が生き残るための手段だったが、共に〈奴ら〉と戦ううちに、生きるために利用するという目的を越えて、孝への特別な感情が芽生えているようである。

秘めた過去



県警の公安部の刑事を務める麗の父親は正義感の強い人物。しかし、そのために紫藤父子の手で何の罪もない麗が留年させられることとなり、父を泣かせてしまう結果に。思い出したくもない残酷な過去は、麗の心に今も暗い影を落としている。

受難の日々



〈奴ら〉との戦いの日々は根本的に過酷なものだが、麗は特に散々な目に遭っている場面がなぜか目立つ。ガソリンスタンドでは暴漢に襲われ胸を揉みしだかれ、孝には銃を撃つための台座代わりに胸を使われてしまう。何の因果なのだろうか？

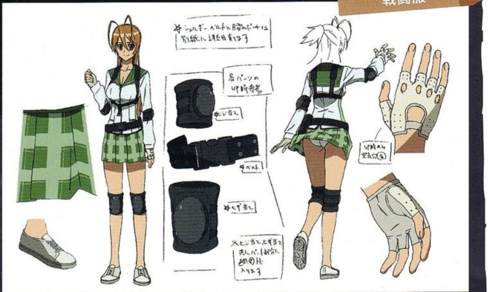
Archives of REI

バスローブ



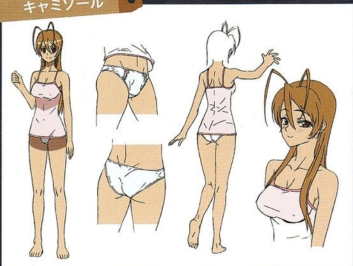
高城邸に入る直前の戦闘で負った打ち身、打撲を静香に治療してもらった後、このバスローブを羽織っていた。もちろん治療中は全裸。

戦闘服



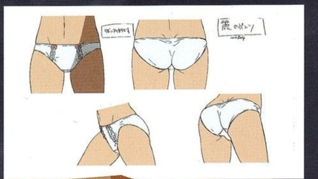
御別川を通過して以降、定番となっている戦闘スタイル。ショルダーベルトにウエストポーチ、ヒジやヒザのパッドと、メンバーのなかでは最も本格的な装備となっている。実用性だけでなく、胸が強調されているところもうれしい。

キャミソール



南リカのマンションでの入浴後は下着同然の姿でしばらく過ごしている。酒に酔ったかの様子の麗はこの格好のままで孝に迫っているが、高校生男子には刺激が強すぎる場面だ。

パンツ



本編の大きな見せ場のひとつというべきパンツも、詳細な設定が作られている。白にリボンがあしらわれ、可愛いらしい。

ラフ設定集



主要キャラクターでは最も感情の動きが激しい麗だけに、表情の設定も何パターンも描かれている。眼福モノのセクシーショットもあり。

ヒロインとしての可愛いさをキープしつつどこまで嫌な顔ができるのか……

ヒロインのなかでは一番振り幅が広いので、ヒロインとしての可愛いさはキープしつつ、この作品における彼女の役割と言いますか、「嫌な女」というところの嫌な表情をどこまでできるか、そういう部分をなるべく出してます。ラフでもすがるような眼から「殺す」という眼まで。とにかく喜怒哀楽が激しいキャラクターですから。

　全身は、冴子に比べるともう少し体つきは女らしく柔らかく。冴子に比べると下半身が大きかったり、胸も当然大きいし、そういうところに気をつけました。あとは頭にある触覚２本のバランスが曲者で……。後半に行くにつれて装備品も増えていくので大変でした。バランスといいますか、分厚いものは分厚く、薄いものは薄くと質感を大事にしつつ、それでもなるべく原作の絵のイメージは崩さないようにデザインをしています。

キャラクターデザイン・総作画監督
田中将賀

槍術と銃剣術を駆使し活路を切り開いていく

麗は学園で槍術部に所属するほか、銃剣術で全国大会に出場する父から薫陶を受けており、その腕前はかなりのもの。〈奴ら〉が出現した際にもモップの柄を武器にして幾度となく窮地を脱している。銃や刀などと比べて一撃で〈奴ら〉を仕留めることは難しいが、長いリーチを利用して〈奴ら〉を薙ぎ払う麗の戦闘スタイルは自分が生き残る、あるいは仲間と共に逃げ延びるためには適しているといえる。頼もしい戦力であることは間違いない。





戦いが激化するなかで銃を手に取る。銃の扱い自体には慣れておらず、いざとなったら銃剣を槍代わりに使うとのことだが、直後の戦いでは実現しなかった。



バスの車内のような狭い空間では長物の武器は使いにくく不利になりそうだが、麗は難なく使いこなしてみせる。孝に絡んできたうるさい男子生徒もご覧の通り一発で黙らせた。

モップの柄などという日用品は普通の人間が持っていても気休め程度にしかならないが、槍術の達人である麗が手にすることで立派な武器へと早変わりする。

槍術



BATTLE STYLE

COLUMN

憎しみとの決別



最大の仇を目の前に麗のとった行動は?

自分の身勝手な都合で麗を留年に追い込み、何より父を苦しめた紫藤は、麗にとって心の底から憎い相手。その紫藤は〈奴ら〉が現われた世界でもしぶとく生き残り、再び麗の前に姿を見せることとなる。そして今の麗は、目の前にいる怨敵を倒すための力を手に入れていた。その力で紫藤の命を奪う機会が訪れたが、麗のとった選択は紫藤をそのまま見逃すことだった。「殺す価値もない」という言葉に込められた真意は本人にしかわからない……。



銃剣の刃を紫藤の喉元に突き立てる。その目に宿る光は、まさしく憎しみそのもの。しかし、麗が紫藤に与えた罰は死ではなく、この世界で生き続けることだった。それはある意味、死よりも重い枷といえる。



孝の胸に身を預けながら、自分の思いを吐露する。自分が生き残るために孝と一緒にいたいというのは確かに生々しい発言だが、紫藤に受けた仕打ちの記憶が麗をそのような考え方に導いているのかもしれない。



学園を脱出する時点で、同じバスに乗り込んできた紫藤に対して異常ともいえるほどの敵意を剥き出しにしていた麗。理由は語らなかったが、紫藤の放つ胡散臭い雰囲気は孝たちも本能的に感じとっていた。







孝にすがりつくときに無意識に胸を押し当ててます

ACT.1 麗の豹変

印象深いのは1話のCパートで、それまで孝を罵ってた麗が女の子を見せるところです。原作を読んでいたときにもともと好きなシーンだったし、自分としてもベストを尽くせたと思っています。(監督·荒木哲郎)

監督お奨め!!

荒木監督自選名場面集





「入れなかったら殺す」とまで言われた名シーンです

ACT.8 倉田さんのお墨付き

この回の麗の乳の上で射撃というのも原作で好きなシーンのひとつです。なんでも倉田英之さんが脚本の黒田さんに「あのシーン入れなかったら殺すからな」とおっしゃったそうで。結果的には、おっぱいマトリクスの方が印象的になってしまったのですが……。(監督·荒木哲郎)





自分が凄く恥ずかしい人間のような気がしました

ACT.4 乳を揉みまくり

Bパートに麗がおっぱいを揉まれまくるシーンがあるんですけど、そこの作業が凄く恥ずかしかった。4話のこのゾーンの打ち合わせをするたびに気が重くなるくらい。この回は自分でコンテを描いていて、しっかり揉まれるようにしているんですが、自分が凄く恥ずかしい人間のような気がして、ラッシュでもそのシーンが来ると憂鬱になるくらい恥ずかしかったです。思い出深いですね。(監督·荒木哲郎)



井上(いのうえ)麻里奈(まりな)

宮本麗役

安でもありという感じでした。

――「どう描くのか」と思われたような部分は、実際のアニメではほとんどそのまま描かれていましたね。

井上　本当にびっくりしました(笑)。もうちょっとオブラートに包んでいくのかな？　と思ったら、もうガンガン戦っていく方向で。中途半端に隠されたりするのももったいないなぁとも思いますし、原作ファンのみなさんもたくさんいらっしゃると思うので、原作に忠実にアニメで動いたということはみなさん喜んでくださっているのかなと思っていますね。

麗をよく見せたいという葛藤がありました

――麗の第一印象や、どういう風に演じようと思ったかをお聞かせください。

井上　オーディションの資料では情報が少なかったということもあって、最初はごく普通のメインヒロインなのかなと思っていました。女の子がたくさん出てくるというのはわかっていて、ほかのキャラクターがきっと濃い方々なんだろうなぁという予想をしていたので、正統派ヒロインを演じようかな、演じたいなという思いはありましたね。

――原作を読まれたり、台本を読まれたりすると、麗に対する印象もだいぶ変わったのでは？

井上　そうですね、まったく正統派ヒロインじゃなかったですね(笑)。まさかこんなヒロインな立ち位置にいるのにもかかわらず、ここまでヒロインらしからぬヒロインはなかなかいないのではないかと思うくらい、ある意味生々しい女の子でしたね、麗は。

――第1話では永が死んだ後、すぐに麗が孝にすがりつくというシーンが放送後に話題となりました。

井上　あのシーンは原作で読んでも衝撃的でしたし、こういう言い方が適切かはわからないんですけど、麗に対していい印象は受けないじゃないですか。なので、これはどう演じるのが正解なのかなという悩みはありつつの1話でしたね。これは私のエゴだと思うんですけど、やっぱり多少なりとも麗をいい子に見せたいとか、そういうもろもろの葛藤があり、でもやっぱりこの作品で描きたいのって人間の生々しい部分だとか、こういう危機的状況に陥ったときの醜い行動だったりとか、心理的な苦しみだったりとか、そういう部分が一番見てもらいたい場所なのかなとも思ったので、1話の最後の場面は居残りさせてもらって、何度もリテイクさせて頂きました。音響監督さんから「もっと悪い子でやっていいから」というアドバイスを頂いて、やりきるならやりきるしかない、って必死でしたね。

――では、実際にあのシーンを見て麗にマイナスの感情を持った人がいたというのは、演出的には正解なんですね。

井上　そうなんですよね。麗ってこの作品のなかで人間として、女として、一番生々しい部分を持っている女の子だと思います。生に対して非常に貪欲なんですよね。たぶん全キャラクターのなかで一番「生きたい」と思っているんだろうし、じゃあ女性がこの過酷な状況のなかでどうやって生き残るのかっていったら、強い者についていくというのは人間として欲望に忠実というか、なるほどなと思わされる場面でしたね。実際こういう状況に陥ったら、そうなる人もきっと出てくるだろうし、たぶん麗を責められないだろうなと思う。私たちは今こういう平和な状況にいて、第三者的な目で見られるから麗の行動が「自分勝手で怖い女の子だな」って感じる部分もあるんですけど、ごく普通の女の子のごく普通の行動なのかなと思うようになってからは吹っ切れて、凄く楽になりましたね。

原作コミックスのままで驚きました

――本作を振り返ってみてどんなお気持ちでしょうか？

井上　凄く色濃い作品だったなぁと思いますね。今も喜多村くんとはわりと現場が一緒になっていて、たまに話題に出るんですけど、「いや、やっぱりあの現場は壮絶だったよね！」とよく話し合ったりしています。この作品の良さって、テンポの良さやスピード感もあると思うんですけど、そのなかで人間の心理描写を演じるにはところどころ難しい場面もあって、その辺りはもっとみっちり演じたかったなぁという心残りもありますね。そういった意味では続きを描いてほしい、まだやり足りない作品かなとも思います。

――最初に作品に出会ったときには、どのような印象を抱いていらっしゃいましたか？

井上　オーディションのときに資料を頂いたんですけど、「これはアニメで描けるのかな？」と。原作のコミックスを拝見してみたら、いろんな意味で「あっ、見せていいのかな!?」と思うシーンが山のようにあって(笑)、それをどう描くのかが楽しみでもあり、不



井上麻里奈 profile

1月20日生まれ。シグマ・セブン所属。2004年『コゼットの肖像』コゼット役でデビュー。主な出演作品は『天元突破グレンラガン』（ヨーコ）『けんぷファー』（瀬能ナツル）『Rio RainbowGate!』（リオ）など。

ACT.8 銃の台座代わりになるおっぱい

孝が銃を撃つたびに全部息を入れることに、まずびっくりしましたね(笑)。ドンッドンッって銃声がするから音を入れてもわからないかなと思って、テストのときにやらないでいたら、「これ、全部に息を入れてください」「わかりました」って(笑)。実際、女の子がこんな目に遭ったら相当痛いと思うので、ある意味サービスシーンではあると思うんですけど、サービス寄りにならないリアルに痛い芝居にした方が逆に萌えるかなあと思ってやった覚えがあります。ほかのサービスシーンでもそうですけど、あまり与えすぎないほうが視聴者の皆さんの妄想をかきたてられていいのかな？　と。足りないくらいがいいんですよね(笑)。



サービスシーンはやりすぎないくらいがちょうどいい!?

麗は人間として、女として、一番生々しい部分を持っている女の子



苦しい選択を紫藤に与えたのかも

——全12話を通して、麗の成長や変化を感じられた部分はありましたか？

井上 成長とはまた違いますけど、紫藤先生と最後に対面して彼の命を奪うのか、それとも残すのかという選択のシーンは、麗の変化が見られるシーンではありましたね。これがあの時間より前だったらきっと紫藤を許せなかったと思うし、ここまでのストーリーがあってこそのあのシーンだと思うので。

——1話のときのように、演じるのに苦労されたということはありましたか？

井上 そのシーンはわりとすんなりでしたね。大嫌いという気持ちを持ちつつ（笑）、「生き残って苦しめばいいじゃない」と思いながらセリフを言った気がします。たぶんこの状況下だと、死ぬより生きる方が辛い気がするんですよね。そういう意味では、もしかしたら麗のなかでは一番苦しい選択を紫藤に与えたのかもしれないんですけど、それはきっといろんな解釈があるのかなと思いつつ。

——そういった人間の心理を深く突き詰めるようなシーンがありつつ、コミカルなシーンやセクシーなシーンもある作品でしたが、その辺りのメリハリはいかがでしたか？

井上 うーん……、体力的には疲れますね。全体の流れで追うと、ひとりの感情が意外と流れてなかったりもするんですけど、場面としてはかっちりとセリフを言った後に、急に次のセリフでガンッ！　って急に叫び出したりすることがあって、切り替えは非常に大変だった気がします。

——監督や音響監督からの演技指導で印象深いものはありましたか？

井上 先程も言ったとおり、1話の最後のシーンは自分のなかでは戦いでしたね。音響監督のたなかかずやさんはご一緒するのが初めてで、どのような演出をされる方かもわからなかったので、まさに手探り状態でやらせて頂きました。凄く流れを細かく作られる方なので、最後のシーンは申し訳ないんですけど私ができないせいで諏訪部さんが付き合ってくださって、二人で延々とやらせて頂けて、でもそうやって掛け合いであういうシーンを演じさせて頂けたのは非常にありがたかったですね。あとは今回は〈奴ら〉要員のキャストの皆様が専門でついてくださったので、ガヤなども、彼らが中心になって現場を盛り上げてくれたので、とても臨場感があり、私たちも自分の役に集中してお芝居することができました。

好きなのは可愛い男と可愛がってくれる男

——井上さんのなかで印象に残っている場面やセリフを挙げるとしたら？

井上 高城邸で「女って生々しい生き物なのよ」と孝に言った、あの場面は非常に強烈でした。

——「好きなのは可愛い男と可愛がってくれる男」という。

井上 これは麗のすべてを凝縮したようなシーンだなと思いましたね。自覚しているところがあったんだと、私はそこで初めて知りました。自分がいかにエゴイズムで動いているかというのを今までわかって行動していたんだ、つまり女の武器を最大限に生かしている女の子なんだなっていう麗の怖さとか、女の子ならではの醜さとかがギュッと詰まった凄く濃いシーンで、演じていてもちょっとした吐息なんかも混じりつつ、人間のいろいろなものが見え隠れする……いや、隠れてないんだ。もうあけっぴろげですよね。こんなに生々しいと、あまり視聴者は見たくないだろうなと思うシーンでしたね。

——麗のこういうところはアニメのヒロインとしても冴子や沙耶に負けていないという、そんなアピールポイントはありますか？

井上 ええーっ!?　アニメヒロインとして負けないところですか？　難しいことをおっしゃる（笑）。アピールできるところないなあ……。どうしようかな、困ったな。巨乳とかも、みんな巨乳ですしね。生存能力が高いとか？（笑）。あと、冴子や沙耶みたいな子は実際にはいないけど、麗は現実にいるよ！　ということで、よろしくお願いします（笑）。

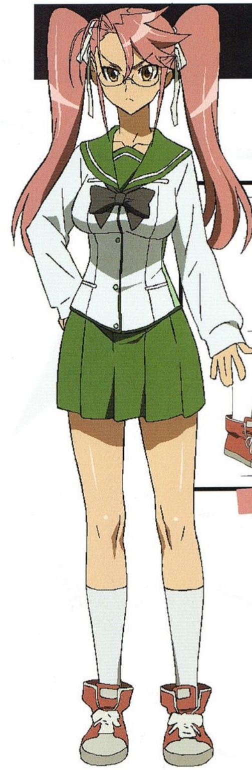
もし＜奴ら＞が出たら……どこに逃げますか？

このまえ見た『バイオハザード』も、みんな大変そうでしたよ（笑）。あの映画だと船に逃げようとしていた気がするので、みんなで食料をかき集め、豪華客船に乗りますか。それか無人島か、どちらかですよね。ちょっと陸から離れたところに行きたいと思います。まあ、行った結果が12.5話みたいになってしまっても困るんですけど（笑）。食料の豊富な孤島に行けるのならば、それがいいですね。

みんなで食料をかき集めて豪華客船に乗ります！



TAKAGI 高城 沙耶 SAYA

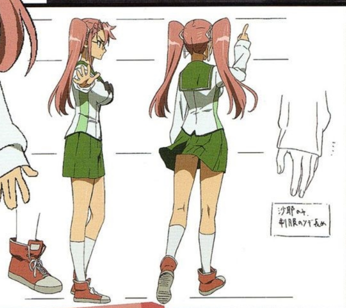


Character profile

年齢：16歳
身長：155cm
体重：52kg
スリーサイズ：92cm(F)ー59cmー87cm

一行を支える知恵袋はツンデレ系のお嬢様

藤美学園2年生。学園においても有名な頭脳や知識の持ち主だが、そのぶん他人を見下しているようなところもあり、常に高飛車な態度を崩さない。学園脱出後は一行の知恵袋的存在として状況を的確に分析し、危機を回避する大きな手助けとなっている。孝とは幼稚園以来の幼なじみで、単なる幼なじみ以上の存在として気にかけている。その一方、懸命に自分を守り続けてくれているコータのことも、徐々にではあるが意識し始めている様子。実は静香に次ぐ巨乳の持ち主。



表情集



メガネっ娘



登場した当初はメガネをかけていなかったが、学園内での〈奴ら〉との戦いの最中でメガネをかけるようになる。理由は「コンタクトがやたらとずれるから」とのこと。「極限状況においてはメガネの方が生存率が上がる」ということなのか？

高飛車な天才



仲間内でも高圧的な態度で話をするのは天才のプライドから来る行動なのだろうか。実際、音に反応する〈奴ら〉の習性を見抜いたのも、一行がどう行動するべきかの指針を立てるのも沙耶なので、実力に裏付けられた高飛車さともいえる。

コータとの仲は？



学園脱出時に一緒になったコータとは、その後も何かにつけて行動を共にしている。「キモオタ」「でぶちん」とコータのことを罵倒しながらも頭脳派同士の良いコンビとなっている。だが、恋愛関係にまで発展するのはまだまだ当分先のよう。

Archives of SAYA

戦闘服



御別川で全員揃って着替えた戦闘スタイル。冴子や麗と比べて、胸元からおへその辺りまで大きく露出させているのが特徴的。ワイルドなタンクトップブラからは、インテリなイメージとのギャップが感じられて面白い。



私服





実家に戻った際に着ていた衣装。ゴスロリチックでありつつ、清楚な雰囲気を醸し出しているのは流石お嬢様といったところ。胸の膨らみが抑えきれてないところもポイント。

キャミソール



南リカの部屋で一時の休息をとっていたときの姿。パンツはローライズで、いわゆる半ケツの状態になっている。胸だけでなくおしりまで強調した完璧なサービス精神に脱帽だ。

パーツ的にも性格的にもわかりやすくて描きやすかった

触覚が3本ある。眼鏡もあるし、ツインテールだしで描かなきゃいけないものがたくさんあるんですが、一番描きやすいのが沙耶なんです。彼女が一番ブレないで、最初から最後まで変わらなかった。たとえ原作があって、それをもとにしていても、描いているうちにどんどん自分の絵にすり寄ってきてしまうんです。沙耶はそれがありませんでした。沙耶は、パーツ的にも性格的にもわかりやすいキャラクターなので、作画担当はみんな楽だったんじゃないかな？

それと、彼女は「グラマラス」というキーワードを原作サイドから頂いていたので、他のヒロインよりもう少しグラマラスにというところは気をつけました。背が低いところもキャラクターの魅力ですが、少しロリータに寄るといいますか、そういう可愛いさが出ればなと思いました。ですから頭身は低めです。

キャラクターデザイン・総作画監督
田中将賀

知恵と勇気で戦い抜く仲間思いの天才少女

男子が前線で戦うのはもちろんのこと、冴子や麗といった女子たちも武闘派揃いとなった孝たち一行。他の仲間に比べると戦闘能力では劣る沙耶だが、豊富な知識と鋭い洞察力や判断力を備えた天才的頭脳を持ち、チームに欠かせない存在となっている。しかしながら、ただ後方で守られるだけではなく、みずから武器をとって戦うことも辞さない強い覚悟と意志を持っている。仲間を誰も死なせたくないという思いが沙耶を突き動かしているのだ。





次から次へと現われる〈奴ら〉の群れに孝や冴子たちだけの力では対処しきれなくなったとき、沙耶も自身の危険を顧みず銃を手に取り立ち上がる!



〈奴ら〉に視覚や痛覚はなく、音にだけ反応していることに最初に気づいたのは沙耶。単純なことのようだが、これがなければ早い段階で孝たちは全滅していたかもしれない。

学園では技術工作室の備品を武器として転用することを思いつく。〈奴ら〉に追い詰められ絶体絶命となった際にはとっさに電動ドリルで我が身を守った。



頭脳

BATTLE STYLE

COLUMN

憎しみとの決別



父と母の愛を受けて仲間と共に旅立つ

一行のなかではただひとり実家へと辿り着き、両親との対面を果たした沙耶。父も母も共に強さと優しさを持った人物であり、それ故に大切な役割を2人は持っていた。愛する娘をそばで守ることができない罪悪感を覚えながらも、母は沙耶の命をコータや孝たちに託す。それまで両親に対して複雑な思いも抱えていた沙耶だったが、母の言葉をしっかりと聞き届けて、「大好きよ！」と言い残し屋敷を去る。その一歩はとても大きな意味のあるものだ。



両親が〈奴ら〉を引きつけているうちに屋敷を脱出。生まれ育った家を後にする沙耶の心にはさまざまな思いが去来する。父や母の命がけの愛に応えるためにも、沙耶は絶対に生き延びていかなくてはならない。



ここまで自分を守ってくれたのはパパではなくコータだったと沙耶は宣言する。それは沙耶にとっては反抗だったのかもしれないが、同時に両親にとっては娘を安心して託せる存在を見つけた瞬間でもあった。



〈奴ら〉が現われた後、沙耶の両親は人々を守るために行動した。その行いを誇りに思いつつも娘である自分の安否が最優先にされていなかったのではないかという疑念が、沙耶の心のなかにわだかまりを生む。







沙耶は成長を一番描けたキャラクターです

ACT.2、8、12 生き残ることへのスタンス

2話のラストで「ママぁ」といいながらのドリルです。困ったときにママを呼ぶという性格をここでアピールするところから始めて、最後はパパ、ママと別れる。最初は〈奴ら〉との戦いでもおびえるばかりだった彼女が段々と主体的に戦えるようになっていくんですね。8話でショットガンを撃ちながら「誰も死なせない」と言っているあたりから戦える彼女が登場して、12話では周りが驚くくらい活躍するところを入れてあります。お母さんに貰った銃で。沙耶は登場とラストで何段階か成長させられたので、キャラを描けたなと思っているんです。2話と12話で銃をつかって見せるところ、8話でイサカを撃つんですが、ここが自分のなかでポイントになっています。(監督·荒木哲郎)

監督お勧め!!

荒木監督自選名場面集

ACT.7 揺れ続けるおっぱい

7話でおっぱいがいつまでも揺れる、凄く揺れるのが見どころです。「ネトゲの盗賊みたいにこっそりやるしかない」と言っているあたりです。あそこでいつまでも動きが止まらない。あれが面白かった。(監督·荒木哲郎)

いつまでも動きが止まらないんです





INTERVIEW

喜多村英梨（きたむら えり）
高城沙耶役

ツンデレだと思ったらどんどんドMに(笑)

―この作品の第一印象は?

喜多村　オーディションを受けたところからこの作品を知って、本当に自分の好みの絵だったので、「知っていたら絶対に表紙買いをしていたな」と。そこから自分でも原作を買い、ハマっていきました。どこが魅力といわれると、ひとりひとりのセリフに名言が多いという印象が強いですね。キリッとするところはキリッとするし、エロッとするところはエロッとするし、笑えるところは笑うっていうところで躍動感があるなあって。それは原作とアニメの、両方ともが持っている魅力で、どちらもまぎれもない本物の『H.O.T.D.』だったなと思います。

―沙耶については、どんな印象がありましたか?

喜多村　「ザ・ツンデレ」というか、最初は「お嬢」とか「高飛車」とかいうワードで表されるイメージが出てきたんですけど、もちろんそこもありつつ、原作もアニメも話が進んでいくと、どんどん「ドMだなぁ~」という印象が出てきました。憎まれ役だったり、ちょっとかませ犬的なポジションだったりに自ら行ってしまって、でもそんな自分も微妙に楽しんでいるようなところが結構出てきましたね。

―ツンデレのようで実はドMだったというのは、喜多村さんがこれまで演じてこられたなかでも新しい分野のキャラクターだったのでしょうか?

喜多村　そうですね。「天邪鬼ドM」とでも言いましょうか(笑)、沙耶の場合は頭のいい子だから「これを言ったら、こんな風になる」というのもわかるくせに、自分から追い込まれるようなことを言って、でもそうじゃないと燃えないというところが、私のなかではあまりなかったかなって。ストレートにツンだったり、ストレートにデレちゃったりするのも、それはそれで魅力なんですけど、「SになりたいドM」というのが私の一番好きな魅力なんですよ。そんな自分が若干わかっているのに「認めないんだからね!」みたいなことを言うのはツンデレですが(笑)、一周二周どころか、三周四周五周六周……と、悟りの世界のその先にいるのが沙耶だったので、そういう意味では新境地でした。

―ほかにも沙耶の成長や変化を感じられた部分はありましたか?

喜多村　やっぱり、この作品はどこまでも孝の物語だというところがあって、そのなかでもひとりひとりが欠かせないメンバーであるということを確信できるようなストーリーでもあり、そういう意味では全員が孝の成長とともに影響されていって、前を向いていく意思みたいなものの変化は明確に描写されていたと思います。特に沙耶は前線で戦っていくようなパワーの人ではなくて、参謀的な役割なので、自信を常に持って力強く言葉を発しなければいけないというところは、演じていて難しかったことのひとつでした。IQという点では、ほかのキャラクターよりは数値的に高い人だったので、それなりに納得させられるだけのものを見せつつ、ドMだったりの魅力も出していかなければいけなかったので、かなり難しかったんですけど……最後まで頭のいいところはブレずに、みんなのいいパートナーになれたんじゃないかなと思います。だから成長したところというと、人に対しての感情の出し方ですかね。孝だけじゃなく、例えば家族とかに対しても、プライドとかいろんなものが重い鎧になって身動きが取れなかったところから、みんなと一緒に成長していくにつれて、鎧を脱いでいけるようになったと思います。人間らしくなったというか、ある意味可愛らしくなって、それがちゃんと描いて頂けたことがよかったですね。

―全話を通してのコータとのコンビっぷりも印象的でした。

喜多村　もう完全にカップリングというか。ギャグ担当でもあり、まぁでも〝頭いい組〟なので。しかもコータも何気に超いい家柄ですからね。びっくりしました、ホントに。「コータに行けばいいのに!」ってアフレコ現場でも言っていたり言わなかったり(笑)。最初に学校でパニックが起きたときに「行くわよ!」って引っ張っていったのは沙耶だったんですけど、結果的にはコータの力が大きかったですね。それは檜山さんが演じられているから余計にそう思うんでしょうけど、コータはコータでブレない。感情的な乱れはあっても、自分らしさというところではブレなくてキャラが変わることもなかったですね。玄人魂というか、オタク魂というか、それが明確に力となって人を引っ張っていける存在でした。沙耶はいつも「デブチン」とか言ってましたけど、人の価値はそういうところじゃないんだなというのは感じていたと思うし、良い関係だったと思います。同じ〝頭いい組〟でもポジション



喜多村英梨 profile

8月16日生まれ。アーリーウィング所属。2003年『LAST EXILE』タチアナ・ヴィスラ役で声優デビュー。主な出演作品は『フレッシュプリキュア!』(蒼乃美希)『魔法少女まどか☆マギカ』(美樹さやか)など。

ACT.10　孝に吊り上げられて……

孝に「おまえだけじゃないんだ!!」と言われて吊り上げられるシーンで、やっぱり襟元をつかまれていたら苦しいし、沙耶もイラッとするのかなと思って聞いてみたら「いや、気持ちよがってください」って(笑)。孝という存在は彼女にとっても大きいはずだから、彼の魅力を体を張って受け止めるというのは、沙耶なりの「好き」の表現なんだなっていうのがわかりましたね。リアルだと、そんな気持ちいいとか感じるヒマもなく「苦しい~!!」となるんでしょうけど、そこは二次元の世界ということに甘えて、「うれしい」という感情を交えつつの息芝居をさせて頂きました。そういう細かいニュアンスも楽しめた子でしたね。



「苦しい」よりも「うれしい」という感情を交えています



コータと二人きりのシーンがあれば あっさりくっつくかもしれないですね

はちゃんと分かれていたので、それが相性のよかった原因でもあるんじゃないかなと思いながら。

――沙耶にはコータに対しての恋愛感情はあったと思われますか?

喜多村　そうですね……。でも、孝がいなかったら、絶対コータに行ってると思うんですよ。「なんだかんだ言いながら……」的なところはきっとあるでしょうね。でもたぶん素直に言わない。私が演じていて思ったのは、コータが追いかけてきてくれているので、それが彼女の安心できる環境を作っているんじゃないのかな、と。沙耶って結構寂しがり屋で、人に関心を持たれていないと不安になるタイプなので、そういう意味ではコータって凄く大きな役割を果たしているんですよ。要所要所でのコータのハッとするような行動に対しては、やっぱりドキドキ指数も蓄積していっていると思います。もうちょっと、二人きりのシーンがあれば……。麗と孝じゃないですけど、瀕死な状態になって、介護してもらって……みたいな、そういうシーンがもっといっぱいあれば、あっさりくっつきそうな気はするんですけどね。ただ気持ちの面では、恋愛とかラブとかいう言葉に彼女はしてないだけで、コータのことは好きだと思います。それが何かのきっかけで、ちゃんとラブって言えたら、もっと普通に好き好きっていう風になれる子なんだろうなって、そんな感じはします。完全にアナザーストーリーですけど(笑)。

――実際の作品では、コータに対して「オタクキモッ」や「デブチン」といった暴言を連発していましたが。

喜多村　これは聴いている人が「はうんっ」ってなるような冷酷さでと、なか音響監督に言われた気がします。ニヤニヤしながら「雌豚――！」みたいな気持ちでやってました(笑)。ホントは自分が雌豚なのにね、って(笑)。

――佐藤ショウジ先生にも「こんな沙耶が欲しかったです」とお墨付きを頂きました。

喜多村　大丈夫でしたか(笑)。これからアニメを見返す人も、どんどん心を痛めまくっちゃってください、という感じですね(笑)。

――収録中の面白いエピソードは何かありましたか?

喜多村　コータのことを「平野！」って叫びながら呼ぶことが多かったんですけど……、私の滑舌が悪いのか、一瞬「檜山！」って叫んでいるように聞こえちゃうというか、もうそうとしか聞こえないという現象が起きたらしくて、檜山さんが「おい、喜多村も大きくなったな！　俺のこと呼び捨てか！」と冗談ですけど言われて、「違うんです、違うんです」みたいな(笑)。恐縮ですが、面白い話のひとつとしては印象に残ってますね。あと、みゆきちが褒めてくれたんです。「喜多村くんのボキャブラリーは、私が思いつかない未知数だよね」って。冴子先輩が料理をしようとして冷蔵庫のなかのものを見ているときでも、「どう言ったら、その……喜ばれるのかね?」みたいに相談されて、「そうですね……。『凄くいい艶だ……』『いい……、大きいな』とかボソッと言ってください」「それって萌えるのか?」「萌えます！」みたいなやりとりを(笑)。アドリブはわりと喜多村監修が入っています。私の夢も詰まったアドリブをみなさんにしてもらいました(笑)。

――沙耶の両親役は中田譲二さん、榊原良子さんという大ベテランの方々でしたが、共演されていかがでしたか?

喜多村　それはもう、超・二大巨頭というか、私も最初キャストのお名前を聞いたときに「ブべぇ!!」ってなっちゃったんですけど、やっぱりお二人とも役にぴったりで、もう感激で何も言葉が出なかったです。この作品の良いところは、どんな大人であってもスカッと青春してるというか、行って来いって背中を押してくれるようなところがあって、その辺りの声というかお芝居が凄く心地よくて、「お父さん、お母さん、愛してるわ！」って(笑)。最終回で屋敷から駆け出していくシーンも、凄く気持ちよく演じさせて頂けましたので、お二人にはとても感謝しています。

――ちなみに、喜多村さんとしては、沙耶の眼鏡のあり／なしは、どちらがお好きですか?

喜多村　やっぱり眼鏡って、優等生だったりとか落ち着いた子だったりという印象が強いんですけど、そうじゃないところの天才型のタカビーキャラが眼鏡をかけるというのは面白いなと思うんです。さらに言うと、メガネは沙耶のアイデンティティじゃないかなとも思ったので「あり」でお願いします。眼鏡があるとただのツンデレとは言われないですよね。「メガツン」ですよ、「メガツン」！　ちゃんと、「眼鏡」と「メチャメチャ」の「メガ」をかけてますからね！(笑)

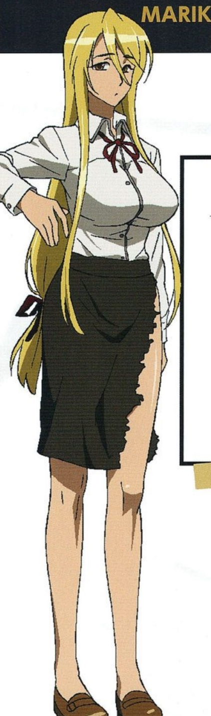
もし<奴ら>が出たら……
どこに逃げますか?

アニメが始まった頃は「すぐ仲間になります」って言ってたんですよ(笑)。でも今は「戦っていくのも悪くないな」と思えるようになりましたね。ちゃんと仲間がいないとダメだというのが第一前提で、その仲間のなかで誰のポジションになりたいかといったら、やっぱり沙耶みたいな参謀タイプ。最後までギリギリ戦って、それでも〈奴ら〉になっちゃったら、そこから〈奴ら〉生活をスタートさせます。

仲間と一緒に最後まで
ギリギリ戦っていきます！

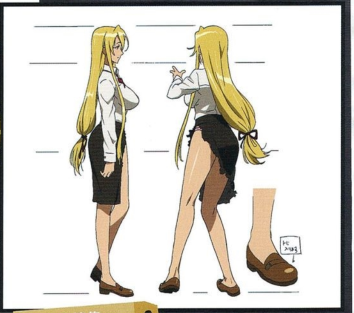


MARIKAWA 鞠川 静香 SHIZUKA



Character profile

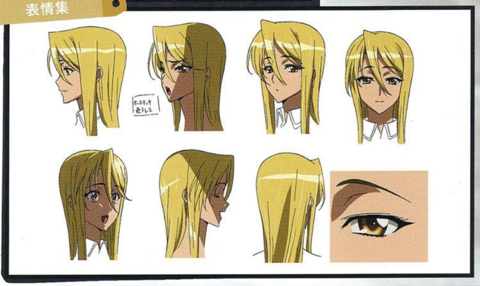
年齢：27歳
身長：176cm
体重：58kg
スリーサイズ：108cm(J)ー62cmー94cm



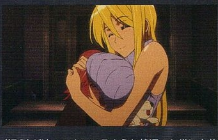
チームで唯一の大人はマイペースな美人校医

藤美学園で校医を務める女性。若いながらも医学の知識を豊富に持つ才媛……のはずなのだが、普段の言動は非常におっとりとしていてマイペースで、いわゆる〝天然ボケ〟のような印象を周りに与えている。〈奴ら〉が発生した学園において数少ない生き残りの教師で、孝たち一行のなかでは唯一の大人として、生徒たちや途中から合流したありすの心の支えとなっている。脱出や逃走、あるいは〈奴ら〉との戦闘の際には自動車の運転を担当。チームを支える縁の下の力持ち的な存在だ。

表情集



天然癒し系



〈奴ら〉が迫ってきているような状況でも常に自分のペースを崩さない。決してボケているわけではないのだが、周りからは天然に見えてしまうというもの。そんな静香のいつでも変わらない笑顔が、殺伐とした世界で大きな救いになっている。

超・爆乳



基本的に巨乳だらけの女子メンバーのなかにあって、さらに1ランク上の108cm・Jカップという驚異的サイズのバストを誇る。さすが大人の女性といったところだろうか。あらゆる方向に揺れまくる2つの膨らみはもはや神の領域に達した!?

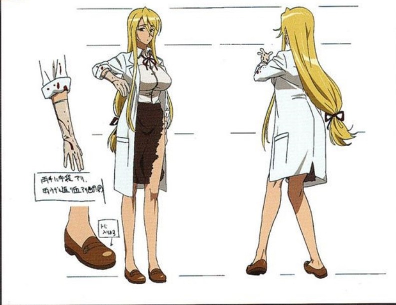
交友関係



孝たちが一時逃げ込むことになったマンションの一部屋の主は、静香の友人である南リカ。一介の警察官にも関わらず自宅に多くの銃器を持つという謎多き人物であるリカと、どのようにして友達になったのか？　その一切は謎に包まれている。

Archives of SHIZUKA

白衣



学園が〈奴ら〉に襲撃された際に着用していた仕事着。スカートは「走るのに向かない」といって冴子に破られてしまった。

バスタオル

リカのマンションでは風呂上がりに酔った勢いでバスタオル1枚で孝に絡んでいた。

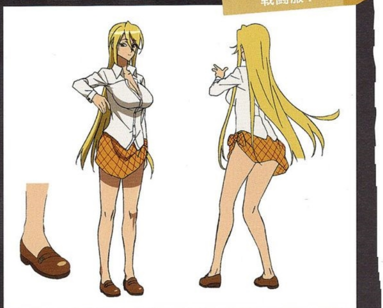


パンツスタイル



高城邸ではスカートからパンツスタイルにイメージチェンジ。沙耶の母から借りたものかもしれないが、詳細は不明。

戦闘服？



御別川で女子たちが戦闘スタイルに着替えるなか、静香だけは普段着とあまり変わらない服のまま。スカートを短くしている辺りにかろうじて機能性を考慮した跡がうかがえる？

イヤリング



長くて美しい髪の毛に隠れて、普段はあまり気づかないが、両耳にイヤリングを着けている。麗たち女子生徒にはないアイテムであり、大人の女性としてのたしなみといえよう。

表情、髪型、体型すべてがなかなか決められませんでした

一番苦手ですね。表情によって目の描き方が違うのですが、それがいちばん顕著なのが先生なんです。ですから、自分のなかに落とし込むのに時間がかかりました。ふだんはたれ目で、真面目になると吊り目になる。そこの線引きがなかなか決められなくて。その辺が決まりだしたのが3話くらいです。髪型が難しいというか、左向きだと決まるんですが、右向きになると非常に描きづらくて……。髪が全部左に流れちゃうので、ここのバランスのとり方が難しかった。全身と表情ですでに描き方が違うんですが、そこの決め込みにも時間がかかりました。一枚で描く分にはいいんですが、これを動かすとなると、どう処理しようかなと。あとは胸のサイズと体のバランスが未知の領域だったので(笑)、悩みましたね。へその上くらいまで来ているんだという感覚で、とにかく形を取ってあげないと(笑)。

キャラクターデザイン・総作画監督
田中将賀

ハンドルを握る手で生徒たちの命を預かる

高校生中心の一行において、自動車の運転免許を所持しているのは静香だけ。よって、必然的に自動車の運転は静香の担当となる。当初は運転した経験のないマイクロバスの扱いに戸惑う場面もあったが、後に軍用車であるハンヴィーを乗りこなすまでになっている。また、静香が操る自動車は単なる移動手段としてだけでなく、時として〈奴ら〉に対する強力な攻撃手段としても機能。銃や剣では対処しきれない大群を薙ぎ払う活躍を見せることも。

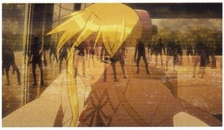






孝たちに対しては保護者的な立場でもある静香。そんな彼女が動かす車のなかは、孝たちにとって帰るべき家のような存在にもなっているといえるだろう。

多数の〈奴ら〉を巻き込みながらの強行突破を図る。ハンヴィーの頑丈な車体と、ハンドルを握りしめる静香の運転技術、そして何より度胸があってこそ初めてなせる業だ。



変わり果てた姿となった元・生徒たち。もはや人間ではなくなった以上、自分たちが生き残るために彼らを倒すこともやむを得ないと自分に言い聞かせる。

運転

BATTLE STYLE

COLUMN

校医として、大人として



一見、頼りないようで実は意外と頼もしい？

孝やコータ、麗、冴子、沙耶たちが死と隣り合わせの状況で戦っている後ろで、緊迫感のない天然ぶりを発揮している静香。一行を率いるべき大人としてはいささか自覚が足りないようにも思えるが、実際は誰よりも的確に状況を受け入れているからこそ傍から見ると天然に映るのである。すべてをあるがままに受け入れて行動している静香が動じないでいてくれるからこそ、若者たちは必死に戦うことができる。実は立派に先生を全うしているのだ。



高城邸を後にしたことで、いよいよ生徒たちをすぐ近くで守る大人が静香ひとりきりとなった。彼女自身もその自覚を新たにしたのか、いつになく真剣な表情に。ハンドルを握る手にも力が込められている。



ほとんど下着同然の姿でリカのマンションを飛び出してきた女子たちのために、河原で落ちていた衣類を集めてくる。極限状況の下でつい忘れがちになる日常的な感覚を見失わないのも人間として大事なことだ。



走ることを最優先してスカートを破った冴子に、ブランドものだったのにと文句を言う。こんなところが天然といわれる一因だ。ブランドと命の両方が大切と言い切れる辺りは肝が据わっているともいえるが。







「どこまでいってもマイペース」

という気がして僕は好きなんです

ACT.2 乳揺れの音

あのシーンにSEを入れたのは石井君っていう人の死を大事にしない感じをさらに強調したかったからですね。静香先生という人はひたすらにマイペースで、ゾンビが人を喰い殺してるところであろうとものんびり屋さんだよ、ということを表現したかったんです。あとはシーン単位で入れたり入れなかったりしてますけど、わりと笑わせる気のところには入ってます。（監督・荒木哲郎）

監督お奨め!!

荒木監督自選名場面集

ACT.6 おっぱい水鉄砲

６話のおっぱい水鉄砲ですね。これも乳で一芸の解答のひとつです。みんなが驚きましたし、俺もあの、天才っているんだなと（笑）。彼女はコンテの回が放送されたあと、身の周りでエロの伝道師扱いされましたね（笑）。伝道師なのは間違いないです。（監督・荒木哲郎）







天才っているんだな（笑）







ACT.10 かなりのバナナ好き

10話で静香先生がバナナを食べてるところがあるんですよ。食べてるところはともかく、そのちょっと前のシーンで、「バナナを食べに行く～」って歌いながら出ていってるんですけど、そのシーンで鼻歌歌いながら出てってくださいって（福井さんに）オーダーを出したら、そういう歌が即興で歌われてて、そんなにバナナが食べたかったのかと（笑）。「あとのシーンで食べるバナナってそんなに、願って食べてたのか知らなかったよ」と思って面白かったですね。（監督・荒木哲郎）

そんなにバナナが食べたかったのか……知らなかったよ

福井（ふくい）裕佳梨（ゆかり）

鞠川静香役



福井裕佳梨 profile

10月28日生まれ。ウェーブマスター所属。1998年『彼氏彼女の事情』瀬奈りか役で声優デビュー。代表的な出演作品は、『トップをねらえ2！』（ノノ）『天元突破グレンラガン』（ニア・テッペリン）など。

ホラーとは思えない和気あいあいぶり

——全話の収録を振り返られて、いかがでしたか？

福井　もちろん、ゾンビものということで「怖いな」という印象はあるのですけれど、でも凄くコミカルで、わいわいとやっていました。アフレコのとき、怖い作品のはずなのに凄く和気あいあいと楽しい現場でした。主要メンバーのみんなが、面白いというか、度を越えていましたね（笑）。

——度を越えたというのは、どのようなところですか？

福井　静香先生で言えば、外は〈奴ら〉たちでいっぱいなのに、全然怖がっていないとか（笑）。凄く脳天気で、いつもルンルンしてるところです。

お酒を飲んでも男の人に絡みません！

——出演が決まられた際にどのような心持ちで臨まれようと思いましたか？

福井　この作品は見ていて凄く怖くて、でも静香先生のキャラクターになってできる限りどっしり構えて感じすぎないように、「違う世界にいる」じゃないですけれど、そういった気持ちで、私自身も向かって行こうと思いました。



——福井さんが静香先生と共通する部分、あるいは違う部分はありますか？

福井　スタジオでは「雰囲気が似ているね」とよく言われたのですが、でも、お酒を飲んで男の子たちに絡むシーンがあって、私はお酒を飲んでもああいう風には絶対なりません（笑）。

物事を客観的に見る「静香ワールド」

——雰囲気が似ているという福井さんに対して監督・音響監督からの演技指導はありましたか？

福井　最初のころは、切羽詰まるといいますか、怖いシーンを演じるときに私自身が、「わあっ」ていうパニックな感じになりすぎてしまうところがあって、そのときに「どんな状況でも「わあっ」ってならないんです！」と言って頂いて。そのときに現実世界というとおかしいのですけれど、その状況と同じ空気にいないというか、静香先生は自分のワールドにいて（笑）。斜め上というか、そういうところにいるのだとわかりました。

——その静香ワールドにいることで演技に変化はありましたか？

福井　怖いときも、ちょっとルンルンとしてたりとか（笑）。なんでしょうね、とにかく、ゾンビのことをあまり考えないといいますか（笑）。そもそも静香先生はあまり〈奴ら〉と出会わないのです。絶対に危ない！　というときでもみんなからうまく守ってもらえたり、ふわっと助かったり（笑）。

登場のときも男の子に守ってもらっていてその男の子の名前を思い出せないというシーンがあり、凄く心が痛いという状況なんですけど、でも「痛い」という気持ちで演じてしまうと、静香先生とは逆になってしまう。そこはコミカルなものにして。「痛い」という気持ちを出しすぎずに静香先生になって。「え？」という感じで演じました。

——監督は静香先生は周りの状況を気にしないとおっしゃってました。

福井　静香先生は視野が狭いといいますか、たぶんまっすぐしか見ていないんだと思います。

スイッチのように気持ちを切り替えました

——静香先生がバスを運転するシーンで非常にまじめな顔をしていますが、あのシーンに対して演技指導などはありましたか？

福井　指導という感じではないのですけど、あのときは「自分は先生だ」という気持ちもちょっとありました（笑）。〈奴ら〉をはねるシーンでは、普段ほわほわした静香先生でも、そこはそこで行かなければならないし、でも、行くのは……という気持ちもあるし、スイッチを切り替える感じでしたね。

——運転以外で、大人だとか、先生らしいなと思うところは？

福井　そうですね、あったはずなんですけど……（笑）。真面目な気持ちの静香先生というのもどこかにあって、混乱している状況をあらあらという感じで見守っている。そういうところはやはり先生というか、大人だなと思いました。



先生なのに突っ込まれ役？

——先生を演じられてみていかがでしたか？

福井　最初に、オーディションをさせて頂いたときに、先生という大人っぽい役なのに、声質が子供っぽくなってしまったかな？　と思うことがあって……。静香先生役に決まってからは、安心感のような部分を先生らしさとしてやっていけたらいいのかなと。そう

静香先生が小さいときどんな子だったか知りたいです(笑)



いう部分で大人も出していきたいなと思っていました。

——檜山さんはベテランですが、先輩である生徒に気を遣われたりはしましたか?

福井 特に気を遣うというところはなかったのですけど、ところどころ、先生のはずなのに、生徒たちというかみんなに、ちょっと先生!? というところがありました(笑)。

——福井さんは、現場では突っ込まれる感じだったと(笑)。

福井 そうですね(笑)。「ゆかりんはゆかりんだね」とみんなから言われてましたね(笑)。みんなから本当に優しくしてもらいました。

ガールズトークなお色気作戦会議

——収録中の面白かったエピソードなどはありますか?

福井 お色気シーンで戸惑って、みんなで助けあうみたいな状況になっていて(笑)。(女性キャストで)話し合いというかなんかそういうものが楽しめました。「このセリフどういう意味なんだろう」というのがみんなあって。「それはこういう意味なのかなぁ?」というような。そういう作戦会議がありました(笑)。

——お色気ということですと静香先生はインパクトがありますが、アニメをご覧になられていかがでしたか?

福井 やはり、羨ましいなぁと。あんなにあって(笑)。ほんとに! もう、どうやったらあんなに大きくなるのか。本当に羨ましい!(笑)。みんなでお風呂入っていて、大きいといわれるシーンがあるのですが、そこの返しが「よく言われる」で、謙遜とかじゃなくて、「よく言われる」なんて。あそこまではっきりと言うのが面白かったです。

悩みすぎないで演じるということ

——この作品は成長もひとつのテーマだと思いますが、静香先生の成長は?

福井 静香先生は変わらないというのが大人なのかな? という気がします。

——福井さんがこの作品に出演されてご自身が成長できたと思う部分は?

福井 強くなったというとおかしいんですけど、羞恥心を捨てる部分というか(笑)。なんというか、お色気でも、台本の最初から最後まで静香先生だけはまともなときが一回もない日があって(笑)。それもやりきるっていう思いを(笑)。こういった、切羽詰った場所でも、おおらかにといったらおかしいんですけれど、「うーん」と悩み過ぎないでやっていけるようになれたなぁと思いました。

——それでは最後に読者の方に一言。

福井 みなさん、ＴＶシリーズ見てくださって、ご声援ありがとうございます。この作品怖いんですけれど、テンポとかも凄くあって、かっこいいという印象も凄くあるので、楽しんで見て頂けたらいいなぁと思います。すごいお色気とかもありますけど……、とにかく楽しんで見てください(笑)。

もし<奴ら>が出たら…… どこに逃げますか?

怖いですよね(笑)。気持ちとしては「〈奴ら〉に負けない!」と強く思いながら、近くの人たちと一緒になって戦って、とにかく逃げよう、絶対に逃げようとすると思います。

みんなと一緒に戦って何とか撃退できたとして、結果的に時間があるなと思ったら、一番安全だと思うところに逃げます。果てしなく逃げ続けますね。安住の地を求めて……。

安住の地を求めて果てしなく逃げ続けたいです



ACT.2 揺れると音がするんです
ACT.10 医者らしく静香らしく

いっぱいあるのですけど……、揺れる胸にSEがついていたというのは凄く衝撃的でした(笑)。胸はとにかく凄かったですね。静香先生はそういったギャグのように演じるシーンが何シーンかあって、こう、なんでしょう……重量感といいますか、動くときに「よっこらしょ」というように重みがある感じのお芝居をしました(笑)。

それといたずらっぽく麗に「薬塗るわよ」というところがあって、あのシーンはやっていて楽しいといいますか、「うーん塗るぞ!」という気持ちがしましたね(笑)。楽しいシーンでもありつつ医者らしい活躍をしているのでとても印象深いです。



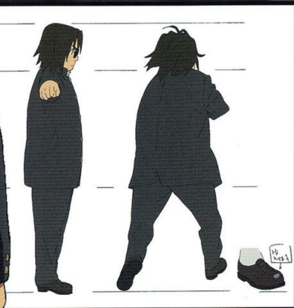
胸に合わせて演技をするのが新しい経験でした

HIRANO 平野 コータ KOTA



Character profile

年齢：16歳
身長：158cm
体重：88.8kg



銃で性格が変わるスーパー軍事オタク

藤美学園の2年生で、極めてディープなミリタリーマニア。軍事知識に精通しており、兵器について語り出すと止まらなくなる。また銃器の扱いも得意で、普段は弱腰だが、銃を手にすると一転して強気に。ほかにさしたる特技がなく、気弱な態度とオタク然とした風貌から、周囲には冴えない奴と見られていた。しかし〈奴ら〉が現われたことで、彼の能力は大きな意味を持つことになる。チームでは狙撃手として、射撃の才能を遺憾なく発揮。銃器の扱い方を教える教官役としても活躍する。

表情集



ふたつの顔



ふだんはオドオドしているが、銃を手にすると、目つきが鋭くなって好戦的な性格に変化。ふたつの状態のギャップは二重人格さながらで、見る者を驚かせる。物語後半では、銃の所持が日常化したこともあって、極端な変貌は見せなくなった。

沙耶への思い



〈奴ら〉の出現直後から、沙耶とともに行動。それまで同世代の女の子と話す機会もなかったコータは、自分を罵倒しつつも導いてくれた彼女に惹かれていく。基本的には沙耶に頭が上がらないが、終盤には彼女を叱咤する強さも見せるように。

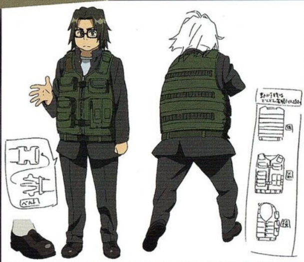
実はお坊ちゃん



父は宝石商、母はパリで活躍するファッションデザイナー、祖父は海外航路の船長、祖母はバイオリニストという、筋金入りの名家出身。金銭的な余裕と、好きなことが存分にできる環境があったからこそ、徹底した趣味人になれたのだろう。

Archives of Kota

ベスト





南リカ宅で、各種銃器と一緒に手に入れたアイテム。以後、コータの基本装備となる。予備弾倉をたくさん収められるミリタリーベストは、弾切れが命取りになるコータにとってはありがたい一品。

学生服（前はだけ）



学生服の前をはだけたスタイル。白色無地のTシャツは、ぼさぼさの髪型と共に、彼の洒落っ気のなさを伺わせる。ファッションデザイナーの血を引いているはずなのだが……。

つなぎ



高城邸ではつなぎをチョイス。下着は、古典的な青縞パンツを愛用する。シャツについては文字入りが好きらしく、南リカ宅を出るときには「八つ墓Village」と書かれたものを着ていた。

ラフ集



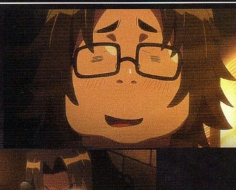
銃を持つと別人のようになるうえにコミカルな崩し顔も多く、表情の振幅の大きさはメインキャラクター中随一。デザインの田中将賀氏は、表情を簡単に崩せるキャラであるがゆえに、頭身の設定とともに許容範囲の設定に悩んだという。このラフは、試行錯誤の過程がかいま見える貴重な資料だ。

表情の崩しの線引きに、凄く気を遣いました

どこまで崩していいかの判断で苦労したキャラクターです。コミック的なギャグ表現って、実は扱いが難しくて、やりすぎると作品を壊してしまいかねない。最初のラフで、原作の一番崩れた顔なども描いてみたんですが……こういう部分のさじ加減は、正直、実際に作品中で動かしてみないとわからないので、慎重に、探り探り描いていった感じです。途中からは、作画スタッフがみんな慣れたこともあって、あまりセーブしなくなりました(笑)。あと設定を描くときに、どこまで「マンガっぽいおデブキャラ」にするかでも悩みました。ほかのキャラとバランスがあまりに違うと、違う世界の人間に見えてしまいかねない。結局、アニメでの表現を考えて、原作よりも少し等身を上げています。

キャラクターデザイン・総作画監督
田中将賀

ギャグにしても凶暴化にしても、いくらでもできるキャラなので、特に最初のうちは、表現をセーブ気味にしていました。





構えをちゃんと描かないと、プロフェッショナルに見えないんです。マッドハウスは銃に詳しい人が多くて、凄く助かりました。

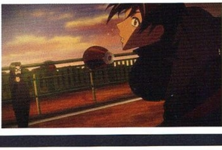
アメリカで訓練を受けた本格派

コータは、銃器好きが高じてアメリカで射撃のトレーニングまで受けたという、超本格派のガンマニア。その経験と知識を活かし、射撃手として活躍する。ショットの正確さは、チーム中でも随一。反面、身体能力は高くないため、前線は孝たちに任せて遠距離からの狙撃に徹している。立ち回りこそ地味だが、倒した〈奴ら〉の数は、前衛のエースである冴子にも引けを取らないはず。孝や麗が銃器を扱えるようになったのも、彼がいたからこそだ。

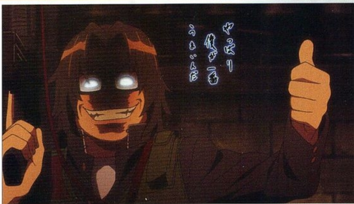




AR-10改を手に入れるまでは、釘打ち機を改造した自作ガス銃を使用。入手時には、あり合わせの道具で照準器とストックを作るという機転を見せた。



御別川沿いでの戦いでは、孝から受け取った拳銃を使い、2発の弾を連射する高等技術の「ダブルタップ」を披露。とにかく、射撃の腕は天下一品である。



南リカ宅で見つけた銃器のなかから自動小銃AR-10改を選び、以後ずっと愛用している。射撃精度はパーティのなかでも圧倒的で、〈奴ら〉を次々と撃ち抜いていく。

銃器

BATTLE STYLE

COLUMN

力の獲得とコンプレックス



世界の混乱が解き放った才能

〈奴ら〉の出現は、射撃とミリタリー知識しか取り柄がないコータに、活躍の場を与えることになった。銃を使える環境、明確な敵、そして沙耶という守るべき存在を得て、彼は輝きを増していく。しかしコータは、自分の強さが銃頼みであることを自覚しており、強さの源である銃を失うことを恐れていた。高城邸で、壮一郎という抗いがたい相手に自己を主張し、自らのコンプレックスを口に出して受け入れたことで、彼はさらなる成長を遂げる。



銃を失う恐怖は、沙耶たちに必要とされなくなる恐怖でもあったはず。しかし仲間たちは、彼の「銃の腕」ではなく「勇気ある行動」をこそ認めていた。彼らの言葉によってコータは救われ、大きな自信を得る。



銃を得てからは、自分の意志を表に出すようになるが、「銃なしではみなの役に立てない」という劣等感は、心の奥底にくすぶっていた。それゆえ、自然に振る舞うだけで信頼される孝に対し、苛立ちを見せることも。



コータの特技は、平時の日本では評価されづらいもの。外見が冴えないこともあって、高校では小馬鹿にされがちだったが、いじめや暴力の対象になるくらいならと、周囲の扱いを受け入れて卑屈にふるまっていた。

監督お勧め!!

荒木監督自選名場面集






狂気の男への変貌が好き

原作の佐藤大輔さんのこだわりも凄い

ACT.2 初めての変貌

銃を持ったときだけ狂気の男に変貌して、いつも命令ばっかりしてる沙耶に対しても優位に立ってしまう、このメリハリが凄く好きですね。檜山さんにも、メリハリ超強くしちゃって下さいとお願いしてました。彼は、原作の佐藤大輔さんのこだわりがすごく強いキャラクターなんです。2話の沙耶と話すシーンで、檜山さんに「もっと気弱にして下さい」という指示を出されたんですが、そのときの説明がイカしてて、「彼はいま、人生で一番長い時間、女子と話してるんだ」と(笑)。そういやそうだよねと、妙に納得したのを覚えています。(監督・荒木哲郎)




ある意味、一番『H.O.T.D.』らしいバトルかもしれない

ACT.5 ダブルタップだぜ!

ダブルタップをするというのは佐藤大輔さんのアイディアなんですが、それを形にしたのは5話の演出の熊澤祐嗣さんで、熊澤さんは、描写的にちょっとやり過ぎちゃったかなと思っていたらしいんですよ。でも、冴子のスピンとかも含めて、非常に面白かったですよね。原作にはないシーンですが、ある意味、一番「H.O.T.D.」らしいバトルかもしれないと思うんです。(監督・荒木哲郎)



やりたかったことを、最終話にしてようやく実現できた

ACT.12 狙撃手としての活躍

12話の後半、〈奴ら〉に門を突破されたあとのシーンで、スナイパーとしてのコータを速めのテンポで描いています。これは、自分がこのシリーズでやりたかった描写のひとつなんですよ。やりたかったことを、最終話にしてようやく実現できたっていう意味で、印象に残っています。(監督・荒木哲郎)

檜山修之（ひやま のぶゆき）

平野コータ役



檜山修之 profile
8月25日生まれ。アーツビジョン所属。1988年『かいけつゾロリ』ミイラ男役でデビュー。主な出演作は『勇者王ガオガイガー』（獅子王凱）『彩雲国物語』（李絳攸）『天元突破グレンラガン』（ヴィラル）など。

情報を台本に絞る役の作りかた

――収録を終えてのご感想は？

檜山　他の役者も、見てるみなさんも全員共通の思いだと思うんですけど……すっごい中途半端なとこで終わってるじゃないですか！　不完全燃焼状態です。僕がどうこう言ってもどうにもならないのは十分承知の上で言いますが、もう続きがやりたくてしょうがないです。打ち切りじゃないかという噂さえあるらしいですからね。違いますよ！　最初から12話の予定だったんです（笑）！　そんな噂を払拭するためにも、是非とも続きを作って頂きたい！

――原作は以前からご存じでした？

檜山　いや、全然知りませんでした。始まってからも読んでないんですよ。この作品に限らず、僕はいつも台本からキャラを作ることにしているので、下手に先入観を持たないために、台本以外の情報からなるべく距離を取るようにしています。アニメのスタッフさんが作ったものを見たときに、「原作ではああなってたのに、こうなっちゃったんだ」っていう風に思いたくないんですよ。役の作り方は役者それぞれなので、このやり方が良いとか悪いとかいうことではなくて、僕のやり方はそうだということです。

――なるほど。では、台本をお読みになってみて、コータの第一印象は？

檜山　台本ではなく、オーディションで演じたのが最初だったんですが、そのときの印象は……デブキャラだぁ、と（笑）。最近、オタクとデブキャラの役が来る確率が上がってるんで、「おお、また来やがった」というのが率直な感想でした（笑）。

――オーディションで演じてみての感触は、いかがでした？

檜山　面白そうな役だなと思いましたね。銃器を持つと、性格が変わるじゃないですか。こういう、極端にイッちゃってるキャラクターって、演者としてはやりがいがあるんですよ。だから、演じたいなっていう感じはありましたね。

極端な二面性のさじ加減

――荒木監督に、二面性を極端に出してほしいと言われたそうですね。

檜山　僕自身、最初から極端にやろうと思っていたんです。「同じキャラクターじゃないんじゃないの？」っていうくらいのほうが面白いんじゃないの、っていうつもりだったんですよ。でも、そう考えておきながら、どこかで「同じキャラクターなんだから、どっかに軸は作っておかなきゃまずいだろう」みたいなことを思って、無意識にブレーキをかけてた部分があったんでしょうね。最初の頃に、監督から「いや、もっとやっていいから」って言われ、「あ、やっちゃっていいんだ！」って思いましたよ。

――早口のうんちく語りも、コータの特徴です。

檜山　そこは、さっきも言ったようにオタクうんちく系のキャラを演じることが増えてたんで、「またか」っていう感じでした（笑）。コータに関して言うと、うんちくの部分は、さほど難しくはなかったです。なぜかというと、作品に直接関係する説明じゃないんですよ。うんちくの中身が、作品を理解するために重要なことであれば、視聴者のみなさんに正しく伝えるために、一語一句、凄く丁寧にやらなきゃいけない。でも、コータの銃の説明って、そこまで重要じゃないですよね。「いろいろ知ってて、なんかまくしたててるな」っていうのが伝わればいいわけで、これは、さほど難しくないんです。ただ、まくしたてると、映像と尺が合わなくなりやすいんですよ。その場合、アドリブで調整することが多いですが、いかんせん専門用語って、アドリブが難しいじゃないですか。だからアフレコでは、尺を合わせるのがちょっと大変ではありました。

――ご自身は、銃器とかミリタリーに興味はありますか？

檜山　男子ですからね、それなりに好きな時期はありましたけれど……僕は日本史が好きなので、どちらかというと、刀とかお城とかですね。コータほどマニアックな知識があるわけじゃないですけど、ちょろっと知識が多いっていうレベルの歴史オタクです。

――ちなみに、ホラーとかゾンビものは、いかがでしょう。

檜山　好きか嫌いかと言われると、どっちでもないですね。好んで見るわけではないけど、怖いから絶対に見たくないというほどでもないです。サイコサスペンスみたいなやつは好きですね。スプラッタ的なものは、そんなに好きではないです。

アニメには珍しい八方美人な男たち

――孝役の諏訪部さんと共演されてみ

ACT.10 壮一郎との対峙



壮一郎に面と向かうシーンが好きですね。頑張ってるんだけど、所詮コータですから、どっか腰が引けてるわけですよ。まして相手が、中田譲治さんの声の強面なお父さんですからね（笑）。普通なら目も合わせられないはずで、まともにしゃべれなくなるのがリアルじゃないですか。だから、このシーンは、ギリギリまで緩い呂律で演じてみたんです。台詞って正しく伝えなきゃいけないんですけど、ここは正しく伝えない方が面白いな、と。『あれ？　檜山トチってんの？』って思われてもいいかなぁっていうくらいに思って、やってましたね。そういう、役者として変わった表現ができたという意味でも、コータがひとつ階段を上がろうとしてあがいてるという意味でも、凄く好きなシーンです。

ギリギリの呂律の緩さで、リアルな表現を狙ってみました

みなさんの応援で、この話の続きを演じる機会を与えてほしいですね



て、いかがでしたか?

檜山　彼とはちょこちょこ共演してたんですけど、がっつり絡むのは初めてだったので、諏訪部順一という役者を探りながらやってました(笑)。諏訪部は、これまでも良い役をいろいろやってましたけど……どちらかというと脇でボソボソ言う、エコ声優でしたよね(笑)。今回は、「どうだ、たまには燃費の悪い仕事は」、みたいな(笑)。

──沙耶役の喜多村さんとは?

檜山　そうですね……作品内では、沙耶が上から目線でコータがいじられますけど、役者間の上下関係は真逆ですからね(笑)。沙耶は説明台詞が多いキャラクターだから当然、トチる可能性も大きいわけですけど、そこをわかった上で、あえていじらせてもらいました。「おい喜多村」「すんません!」(笑)。「平野!」「すんません!」の、完全に逆をやってました(笑)。あっ、いじめてたわけじゃないですよ(笑)。

──アフレコ時に、スタッフからの指示は多かったですか?。

檜山　結構ありましたね。意外と細かいところに指示がありました。作品やキャラクターの流れとしてはそんなに大きくないはずの……僕のなかでは「えっ、これはそんなに大事なことなの?」みたいなところに、わりと注文が来た覚えがあります。それだけ、こだわって作っているんだと思います。

──2話で沙耶としゃべるシーンで、「いまコータは、人生で一番長く女の子と話しているので、もっとビクビクやってほしい」という指示が、原作の佐藤大輔さんから出たそうですね。

檜山　ありました、ありました。「ロリコンです」とも言われました(笑)。ちょっと悩んだのはね、僕は、コータは沙耶に惚れてると思ってたんです。でも「ありすと会話するほうが嬉しいんだよ」って言われて、「じゃぁロリコン?」って聞いたら「そう!」って(笑)。異性に対する方向性の解釈は、意外と難しかったですね。

──7話でありすを助けるときの「小さな女の子だよ!」って言うセリフは、オタク的な意味での思い入れなのか、もっと一般的な意味での義侠心なのか、見ている側としても解釈に迷うところがありました。

檜山　僕は両方っていう解釈をしてます。ただ、「小さい男の子」なら助けなかったかもしれません(笑)。

──アニメには珍しいキャラクターかもしれないですね。

檜山　そうなんです。アニメーションって、基本的にわかりやすく単純にしがちじゃないですか。だから、「この娘一途!」みたいなキャラクターが多いですけど、こいつは違うんですよね。ありすが好きで、でも沙耶に対する思いもあって……孝もそうですけど、言葉は悪いんですが、アニメにふさわしくない八方美人なキャラクターですよね(笑)。

──孝は本当にそうですよね。

檜山　毎週「何だこいつは!」って思ってました(笑)。でも、男って弱いですから、所詮こんなもんかもしれないじゃないですか。ここに本命の娘がいても、寄ってくる娘がいれば、そっちに行っちゃうかもしれない。そういう部分を、極端に出しているキャラクターが多い作品という気がします。

孝というキャラの立ち位置の面白さ

──キャラクターデザインの田中将賀さんも、コータが一番難しいとおっしゃってました。

檜山　確かに難しいでしょうね。表情が豊かでギャグテイストになったりもしますし、ボケキャラですし、いじられキャラですし、でも締めるとこは締めるという……僕としても、ホントにやりがいがある、面白いキャラでした。アフレコが始まったとき、佐藤大輔さんに「平野は、漫画では凄い人気のキャラなんですよ」って言われまして、そのときは「んなわけないでしょ!」って思ったんですよ(笑)。このデブキャラに、そんな人気があるはずがないだろうと。でも、実際にやってみると面白い、魅力的なキャラで、人気があるのもわかります。

──孝より感情移入しやすいキャラクターかなと思います。

檜山　孝は、ちょっと難しいキャラですよね。これは、前に別の場所でも言ってるんですけど、孝って、ヒーローっぽいことしてるんだけどヒーローじゃないんですよね。なぜかと言うと、彼は流されやすい。自分が引っ張るのがヒーローであって、流されやすい奴はヒーローじゃないですよね。彼は、結果的にヒーローの位置、戦隊ものののレッドのポジションにいますけど、本来、赤じゃないと思うんです。この作品の面白いところは、このキャラクター配置じゃないかとも思います。

──コータはやっぱりイエロー?

檜山　黄色ですねぇ(笑)。

もし<奴ら>が出たら……どこに逃げますか?

どうしようかなぁ……人が多いと〈奴ら〉になる率も高いから、人が少ないとこへ行きますよね。でも、ある程度住めるような場所じゃないといけないので……過疎の村とか?(笑)とにかく、人ごみから離れます。それで、人が集まってきたら、また離れるっていう。ひとりじゃヤバいですから、この作品のように、最低限のチームを組んで居場所を見つけ、人が集まったらまた逃げる、を繰り返すかな。

人が少なくて住める場所……過疎の村とか?(笑)





KOMURO 小室 孝 TAKASHI

Character profile

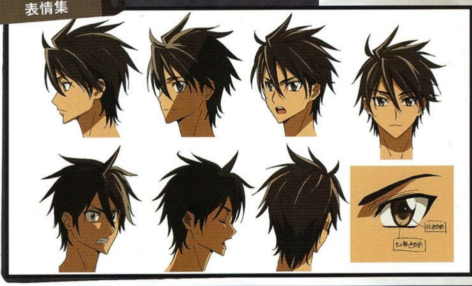
年齢：17歳
身長：172cm
体重：58kg



リーダーとして成長していく少年

本作品の主人公。高校2年生で、麗や沙耶と同じクラスに所属する。想いを寄せていた麗に振られ、無気力になっていたときに〈奴ら〉と遭遇。過酷な状況にいち早く順応し、生き延びるため果敢に行動していく。普段は醒めていて、すべてを一歩引いた視点から見ているが、本質的には野性的な熱血漢。感情のスイッチが入ったときの行動力は凄まじく、驚くほどのアグレッシブさを見せる。そうした振る舞いから、意図せずしてリーダーとなり仲間たちを牽引することになる。

表情集

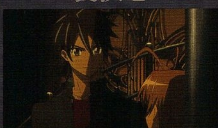


クールにしてホット



状況を客観的に見られる冷静さと、あれこれ考えず本能的に体を動かしていく行動力を併せ持つ孝。意図してかそうでないのか、クールな状態とホットな状態は唐突に切り替るきらいがあり、いきなり激しい感情表現をして周囲を驚かせることも。

義侠心



淡々としているように見えて実は義侠心が強く、どの局面でも、周囲の人間は可能な限り助けようとしている。この優しさは、ときに甘さともなり得るが、自ら率先して危険に挑む姿勢とともに、仲間たちの人望を集める要因となっている。

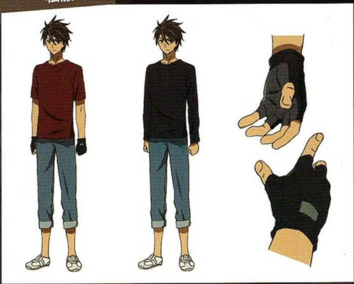
天然女殺し？



沙耶に気のあるそぶりを見せられ、一度は振られた麗とは南リカ宅で急接近、終盤で冴子にも惚れられると、凄まじいまでのモテぶり。スイッチが入ったときの、異常なまでに堂々とした言動と決断力が、女性をよろめかせるのだろうか？

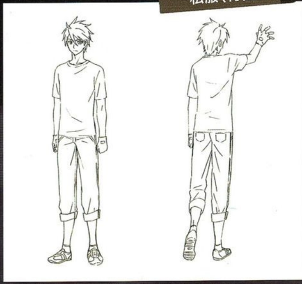
Archives of Takashi

私服



左は制服の下に着ているTシャツ、右は高城邸で部屋着にしていたトレーナー。ズボンも高城邸で借りたもので、劇中では、左のTシャツと組み合わせることはしていない。ちなみに孝は、ひとりだけ南リカ宅で着替えておらず、高城邸に入るまでは着たきりだった。

私服（背面）



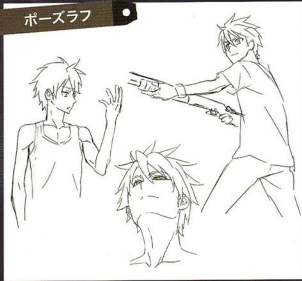
普段から制服の前を開けっ放しにするなど、服の着こなしはルーズ。髪もボサボサ気味で、身だしなみへの気遣いの度合いは、実はコータとあまり変わらない。それでも格好良く見えてしまうあたり、スマートな美形は得である。

表情ラフ



コータと並んで、表情の振り幅が大きい孝。主役ということもあって、多くのラフが描かれている。激しい表情が印象に残るキャラクターだが、コメディタッチになる機会も意外と多く表情は豊か。ラフにも、コミカルな表情がいくつか見られる。

ポーズラフ



左側のタンクトップは、11話で麗と会話をする場面で着用。露出が大きい服を着ると、なかなかの筋肉質であることがわかる。ちなみに彼のボディと尻は、巻末で扱っている番外編「Drifters of the DEAD」で堪能できる。

諏訪部さんの芝居のおかげで キャラクターを掴めました

少年漫画の主人公っぽい、熱血で格好いい男としてデザインしたので、戦闘したり熱血したりというシーンは、楽に描けました。でも、あまりに主人公っぽすぎるがゆえに、普段のパーソナルな部分が、いまひとつ掴めなかったんです。そこを示してくれたのが諏訪部さんの芝居で、6話で孝がしどろもどろになるシーン。あそこは、ギャグとしてなら簡単に描けたんですが、普通に描写した場合の孝の表情が、なかなか見えてこなかったんです。でも、諏訪部さんの芝居を聞いたら「孝ってこういう奴だったんだ」というのが、はっきり掴めたんですよ。あそこで、ちょっとMっぽいというか、可愛い感じという方向性を固めたので、孝については、諏訪部さんに作って頂いたという印象が強いですね。

キャラクターデザイン・総作画監督
田中将賀

コータ同様、許容範囲の線引きが難しいキャラでした。終盤に進むにつれてセーブしなくなっていったのも、コータと同じです(笑)。





孝は、いつもわりと引いた視点からものを見ているんですよね。これも、内面がなかなか見えなかった理由のひとつだと思います。

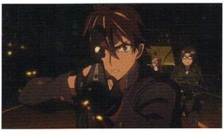
素人ながら実力十分 運転の技量も武器

孝は、チームの主要戦闘メンバーのなかで唯一、戦闘技術を学んでいない。にも関わらず、彼の強さはかなりのもので、つかみかかってきた〈奴ら〉を投げ飛ばすという離れ業さえ見せた。生来、身体能力に恵まれているのだろう。運転技術の高さも特筆事項で、バイクで〈奴ら〉を葬ったこともある。そして忘れてならないのは、どんなに追い込まれても諦めない、驚異的なまでのしぶとさだ。生への強烈な執着こそが、彼の最大の武器かもしれない。





バイクを自在に操り、移動ばかりでなく攻撃にも活用。さらに、八輪車両アーゴも乗りこなす。無免許にしてこの技量、孝の反射神経の良さが伺える。



積極的に最前線に出て戦うタイプ。このバトルスタイルは彼の性格によるところが大きいが、散弾をばらまくショットガンの特性ともマッチしている。

我流



学園では、主に金属バットを使用。南郵を脱出してからは、ショットガンであるイサカM37を使うようになる。当初は銃の使い方に戸惑うが、熱心な練習で腕を上げていく。

BATTLE STYLE

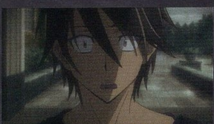
COLUMN

リーダーの資質



成さねばならぬことを自然体で成す強さ

高城邸で沙耶たちにリーダーたり得る人物と評された孝。では、彼のリーダーとしての資質とは何だろう？ ひとつは沙耶たちの前で見せた、周囲の言葉を受け入れられる素直さ。冷静な観察眼や判断力、要所で見せる大胆な行動力もそうだろう。自然体で押しつけがましさのない態度も、人を引きつける所以。だが、最も大きいのはやはり、仲間や近親者を決して見捨てない優しさと、物事を人任せにせず率先して行動する姿勢ではないだろうか。



多くの局面で、リーダーにふさわしい振る舞いをしてきた孝だが、本人は無理をしたつもりはなく、ごく当たり前のことをしてきただけという認識。そのため、リーダーと呼ばれてもいまいちピンと来ない。



彼の情の厚さは、ときに危険を呼び込む原因ともなる反面、非常事態における人間性の最後の砦であり、みなをまとめる大きな力となっている。感情的なようで、いつもどこか醒めていて冷静さを失わないのも強みだ。



なりゆきで集まったチーム結成の時点から、先頭に立って戦っていた孝。彼自身にリーダーになろうという気はさらさらなかったが、その積極性ゆえ、自然とチームを主導する立場へと収まっていく。

監督お勧め!!

荒木監督
自選名場面集





願いが叶ったはずなのに
彼はちっとも
嬉しくなかった

ACT.1 永の死

このシーンの孝は、凄く感情移入して描きました。孝はたぶん、永のことがうらやましかったと思うんです。永がいなくなったことで、密かに願っていたことが叶っちゃったわけじゃないですか。でも、願いが実現して実際に麗を抱きしめてみた瞬間、彼はちっとも嬉しくなかったんじゃないか……そんな気持ちを込めて描きました。予想以上に盛り上げられたと思います。（監督・荒木哲郎）

ACT.9 冴子への発破

普通、乳を揉んでる人は、偉そうにできないじゃないですか(笑)。なのに、あんなにも鷲掴んで熱く説教するっていうのを、原作にあったので思いっきり描いてみたら、凄く面白かった。アフレコのときも、とにかく熱く、冴子を体でも心でも押し倒すんだと指示を出しました。孝の感情が、常人の理解を越えれば越えるほど面白いと思うんです。（監督・荒木哲郎）

乳を鷲掴んで説教という
常識を越えた行動が
描いてみたら面白かった







怒鳴ったあとに
濡れ場に流れるのは
全然不思議じゃない！

ACT.6 麗との濡れ場

孝が怒鳴りまくったあと、すぐ濡れ場に流れることを不思議と感じる人がけっこういたんですけど、俺は『全然不思議じゃねーよ』と思ってたんです。温度の高まりっていうやつは、言葉とは関係なく、男女をああいう方向に流してしまうと思うんです。山本沙代が手がけたコンテの流れがとても良くて、オスとメスが求めあう感じがうまく出ていて、凄く好きな場面です。（監督・荒木哲郎）

諏訪部（すわべ）順一（じゅんいち）

小室孝役



諏訪部順一 profile
3月29日生まれ。東京俳優生活協同組合所属。声優以外にもナレーター、作詞家などマルチに活躍する。主な出演作品は、『テニスの王子様』（跡部景吾）『Fate/stay night』（アーチャー）など。

キャラクターと一緒に育っていくという、凄く良い経験ができました

未知への挑戦と主演の重圧

——収録を終えてのご感想は？

諏訪部　自分にとって初のテレビシリーズ主演作だったので、かなりプレッシャーを感じながら現場に臨みましたが、いざスタートしたら本当にアッという間で。孝はこれまであまり演じる機会がなかったタイプのキャラクターだったので、演じていてとても楽しかったですね。周りの皆さんにも盛り立てて頂いて、振り返ってみると本当に幸せな時間でした。

——主役というのは、やはり意識が変わるものですか？

諏訪部　もちろん、どんな作品のどんなポジションのキャラクターでも、同じように心を込めて演じていますが……主役には、自然と周りの皆さんが気を遣って下さるんですよね。やはり、物語の軸となる役どころですから、作品全体の出来不出来にも大きく関わるわけで。そういった意味で、プレッシャーを強く感じることは多々ありました。

——選考はオーディションで？

諏訪部　はい。実は孝のほかに、オーディション現場で追加されて紫藤と永も受けたんです。あくまでも孝が本命だったのですが、今まで演じてきた役の傾向からすると彼らの方がハマる感じがしたので、こっちでリーチが来たらどうしようとガクブルでした(笑)。

——ご経験が少ないタイプである孝は、やりづらくはなかったですか？

諏訪部　それが、意外と大丈夫だったんですよ。実際にやってみたら、思っていた以上にスッと役に入れたんです。だから、他の役も受けはしたんです



が、「孝をやれたらいいなぁ、やりたいなぁ」という思いがさらに強まって。ですから、決まったときは本当に嬉しかったですね。自分は昔から、いわゆるリビングデッドものの映画が大好きで、その主役を演じられるという意味でも嬉しかったです（笑）。

ホラー作品の本当の魅力

――お好きなリビングデッドもの映画を挙げて頂けますか？

諏訪部　愛好家としては、始祖的な存在である『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』を挙げるべきなのかもしれませんが、自分は『ドーン・オブ・ザ・デッド』、邦題『ゾンビ』が一番のフェイバリット。あちこちでゾンビがうろうろしている俯瞰の画とか、ゾクゾクしてたまりません。ライブ感がハンパないです。この作品にはいくつかのバージョンが存在するのですが、ゴブリンによる劇伴とのマッチングが最高にシビレるダリオ・アルジェント監修版が個人的ベストです。

――リビングデッドもの以外のホラー作品も、お好きなんですか？

諏訪部　映画はオールジャンル好きなのですが、自分が子供の頃にブームがあったこともあって、ホラーはたくさん観ています。ただ、中身の薄い、直接的な表現ばかりで脅かすのはイマイチですね。いたずらに残虐なものより、心理的にゾクゾク来る作品が好きです。トラディショナルなところでいうと、ベタですが『オーメン』とかいいですね。自分は雰囲気的にパート2が一番好きです。割と新しい感じのところだと、フランク・ダラボンが監督した『ミスト』なんかも面白かったですね。結局一番怖いのはモンスターではなく生きてる人間ってところが、ドラマとしてしっかり描かれているので。自分は大学時代、社会心理学を専攻していて、群集心理や同調行動が研究のテーマだったんですよ。そんなこともあって、集団のなかで芽生えた狂気が伝染していく様子とか、非常にそそられます（笑）。よくできたリビングデッドものなんかも、そういった心理描写が巧みに盛り込まれていますよね。『H.O.T.D.』も、しっかりとそのツボを押さえた作品だと思います。

――『H.O.T.D.』は、以前からご存じだったんですか？

諏訪部　作品の存在は知っていました。タイトルからして自分のアンテナに引っかかるので（笑）。ただ、通して全話は読んではいなかったんですよ。なので、オーディションを機会に改めて読みました。シビレましたね～。特にグッときた部分は、エピソードの舞台として、リビングデッド好きなら誰もが憧れるスーパーマーケットが登場したことですね。いや～わかってるなぁ～！と（笑）。そこに入る直前でアニメが終わってしまったのは心残りですね。

――声優の方々は、皆さん続きを作って欲しいとおっしゃっています。

諏訪部　自分も、切に願うところです。

ヘタレだった孝と一緒に成長

――原作をお読みになって、孝の第一印象はいかがでした？

諏訪部　「いまどきの若者」って言っちゃうと陳腐ですけど、何ていうか、今風の「前向きに諦めてる感」が漂っているコだなぁと。心に熱いものはあるんだけど「頑張ってもどうせ」みたいに思っていて、無駄な汗をかいたりせず、ちょっと冷めた感じで一歩引いているといった……。そこから、極限状況のなかで少しずつ自己解放していく様が非常に小気味良いのですけれど。物語冒頭は、思春期にありがちな格好つけボーイって感じです。ああ見えて実は結構奥手だったりとか、味付けとしてデフォルメはされているけどかなり等身大のリアルさがあると思います。

――実際に本編を演じてみて、難しいところはありましたか？

諏訪部　難しいという以上に、楽しいという気持ちが大きかったです。孝は喜怒哀楽をはっきり出せるキャラクターでしたから。感情の起伏が大きい方が、やっぱり演じていて楽しいですからね。自分はこれまで、主人公のライバルとして登場するような、既に完成されたキャラクターを演じさせて頂くことが多かったんですよ。今回、キャラクターと一緒に成長するという経験ができて、非常に勉強になりました。キャリアを積んできて、パブリックイメージが固まってきちゃっているようなときに、「よくある」ではない方向性の魅力的なキャラクターに巡り合えて本当にラッキーでした。

――スタッフから、演技について何か指示はされましたか？

諏訪部　序盤は、「もっとヘタレ度を上げて」とよく言われました。「このあと段々かっこ良くなっていくから、それまで我慢して！」みたいな感じで。自分なりに弱さを意識して演じてはいたのですが、それでもまだしっかりしすぎていたようです。あと、全編を通して言われていたのが「若く！」（笑）。感性を思いっきり揺さぶって、瑞々しい演技をしてほしいというオーダーだったので、自分が思ってるところからさらに何歩も踏み込んで頑張ったつもりです。いかがだったでしょうか？

アニメ的超人ではないのが孝の魅力

――いまどきの若者というお話がありましたが、ちょっと「キレる若者」的な面もありますよね。

諏訪部　孝は自分の本心をあまり表に出せないタイプだと思うんです。本心を出すことで、相手との関係が崩れることを恐れている感じがします。ことなかれ主義ってやつですね。だから、腹立つようなことを言われても溜め込んで溜め込んで。しかし、それにも限界があって、あるとき一気に爆発してしまう……。でも、爆発したって意外とオッケーだったりするじゃないです

冴子の好意を利用したかもっていう後ろめたさを、孝に持っていてほしい



か。むしろ、それによって絆が深まることもある。そこで、「自分を出してもいいんだ」って気づき、自己表現や他人との距離の取り方が徐々に上手になっていった印象がありますね。

——キレたときも、意外と理性的な感じがするんですが、いかがでしょう。

諏訪部 自分を客観視できているというか。冷めた部分が良い方向に作用してるんでしょうか。だからこそ、狂気に走ることもないんだと思います。きっと性根の優しいコなんでしょう。

——その一方で、刹那的というか、その場その場の判断で動いている印象を受けるシーンもありますよね。

諏訪部 あの状況で生き抜くためには、生存本能に従ってシンプルに動くことも必要な気がするんです。その場しのぎ的な言動はそれに基づいたものでしょうから……ある意味、必要悪ってことで。

——本能的な部分と、醒めていて冷静な部分が同居しているのが孝の特長だと思うんですが、この人物像はけっこう複雑で、アニメキャラクターのシンプルなステレオタイプに当てはめづらい感じがします。

諏訪部 彼は超人じゃないんですよね。ブレるし、カッコつけたくてもカッコつけきれない。そういう等身大で年相応な感じで自己投影しやすいと思うんですが。周りは高い戦闘能力を持っていたり、知識とか技術とか何かしら付加価値を持っていますよね。そんななかで、逆に一番普通の人であることが、孝を主人公たらしめているんだと思います。美少女たちに囲まれて、なおかつ好意を持たれているという部分は、極めてアニメっぽいですけど(笑)。

「望むところ-!」の裏にある複雑な感情

——孝は、麗にも冴子にも気のあるそぶりを見せますよね。孝の本命は、どちらだと思われますか?

諏訪部 それは、自分の立場から発言しちゃっていいことなんでしょうかね(笑)。あくまでも自分の解釈っていうことで言うと、本命はたぶん、麗ではないかと思います。麗って、ずるいところもありますけど、なんだかんだ言って魅力的なんですよね。積み重ねてきた時間というのも大きなアドバンテージとしてあると思いますし。

——ご自身のお好みも麗ですか。

諏訪部 うーん……いろいろ目移りしてしまいますね(笑)。実際につき合うのは、なんだかんだと会話が弾みそうな沙耶みたいなタイプだったり……。あ、先生も素敵です。

——冴子は?

諏訪部 申し訳ないのですが、自分的には、冴子はちょっとないですね。突飛すぎちゃうというか、尋常じゃなさすぎというか。いろいろ出来すぎなところが逆に苦手な感じですね。

——9話のラストで、冴子に笑顔で「望むところ-!」って言いますよね。あそこで、麗とどっちつかずの状態になってしまうわけですけど、監督からは、そういうことを考えず爽やかに演じてほしいというオーダーが行ったと伺っています。

諏訪部 確かに、「もっと爽やかに」という指示を頂いてリテイクした覚えがあります。だから、頑張って爽やかさを出したんですが……その後のモノローグで、孝が、生き残るために冴子の力を利用したというニュアンスのことを言っていますよね。そういう気持ちが少しでもあったら、120%爽やかに言えるだろうかっていう引っかかりが、実はあったんです。自分としては、冴子の好意を利用したんじゃないかっていう後ろめたさを、孝に持っていてほしかったので。自分が演じているキャラクターがワルっぽいことをするのって、最初から極悪なキャラクターならいいんですが、そうじゃないと、心が痛むんですよ。まぁ、あのシーンはいろいろな解釈ができますので、ご覧下さった方々それぞれの感じ方が正解、ということでいいと思います。

——孝のシーンの話でもうひとつ、1話で麗を抱きしめるとき、凄く醒めた表情をしてますよね。あのとき彼は、何を考えていたと思われますか?

諏訪部 何も考えてないというか、考えることを止めているという感じじゃないでしょうか。学校も街も滅茶苦茶で、しかも足下には自らがとどめをさ

ACT.6 麗にキレる孝

ひとつに絞るのは難しいですが、自分のセリフで印象的なのは、6話で、麗に対してキレるところですね。前からずっと麗にあれこれ言われて、孝はイライラを溜めていたわけですが、演じている自分も、うまく言い返せない孝にフラストレーションを感じていたんです。だから、激ギレしたときには溜飲が下がりましたね(笑)。かなりスッキリしました。孝が、文字通り一皮むける場面という意味でも、いいエピソードですよね。6話の展開は、チェリー芝居(笑)が続いた後、ああいう展開になって、その後は新たなサバイバルが幕を開けるという。物語の起伏の激しさも面白かったです。



孝も自分も、フラストレーションを発散できました

突出したものが何もないからこそ、孝はリーダーをやれているんです

した友人の死体が転がっていて。何から手を付ければいいかわからない状態ですからね。でも、もしかしたら、凄くプリミティブな感情だけを抱いていたのかもしれません。「ああ、やわらかい」とか(笑)。理性でどうこう言っていられるシチュエーションじゃないですから……抱きしめたのは、男の本能から出た行動ということで。

孝をリーダーたらしめる優しさと臆病さ

――孝がよくもてる理由は、何だとお考えですか?

諏訪部　見た目のことは置いておくとして……気遣いというか優しさというかが、ちゃんとあるコだからじゃないでしょうか。女性ってそういう部分を敏感に察知すると思うんですよ。何だかんだ言って、孝は優しいですからね。これに程よいバランスで、「俺についてこい」ってグイグイ引っ張っていく肉食系の要素も加われば、さらなるモテキングになれるはずです(笑)。

――檜山さんが、孝はリーダーをやってるけど、戦隊もののレッドのタイプではないとおっしゃっていました。

諏訪部　自分もそう思います。突出したものは特にないんですよ。でもだからこそ、ほかのメンバーのハブになり得るっていうのが、孝がリーダーをやれている理由なんじゃないかと思います。メンバーの足並みを揃える協調型ですね。ほかのメンバーより迷いや恐れが大きいぶん、ここ一番のリスクマネジメントに長けている感じもありますし。

――『H.O.T.D.』は、一番ヒーローっぽい永が、一番最初に死んでしまう物語ですからね。

諏訪部　永がリーダーだったら、3話あたりで全滅していたんじゃないでしょうか(笑)。ビビリだからこそ生き残れたんだと思います。でも、臆病だけど卑怯ではない。孝がリーダーとして仲間たちから信頼されている理由はそこにあるはずです。臆病で卑怯だったら、さっさとひとりで逃げ出してしまうはず。この手の物語の定石では、そういうヤツはとっとと死んじゃいますからね(笑)。

文字通り心を込めて取り組んだ作品

――女性陣との濃厚なシーンも多かったですが、収録はいかがでしたか?

諏訪部　いい年のオッサンですから、恥ずかしいなんて言ってられませんけど、それなりに照れますよね(笑)。特に、9話の冴子とお寺で話すシーンは、沢城さんと二人だけで録る流れになってしまって。「照れる!」っていう感じでした(笑)。

――檜山さんとの絡みも多かったですが、収録はいかがでした?

諏訪部　檜山さんは大好きな先輩で、飲みの席などでは以前からよくご一緒させて頂いていたのですが、レギュラー番組での共演はこれが初めてだったので、非常に嬉しかったです。女性陣は自分よりずっと年下なので、レギュラーメンバーに同性の、しかも先輩がいて下さったのは心強かったですね。現場の空気をピリッと引き締めて下さいますし、もちろん芝居もバッチリ決めて下さいますし。女性陣は年齢が近くて、いつも仲良くしゃべっていたんですが、ガールズトークって男は入りづらいじゃないですか。男たちは蚊帳の外で、いつも並んで座ってました(笑)。

――では最後に、ファンのみなさんに一言、お願いします。

諏訪部　『H.O.T.D.』をご覧下さったみなさん、本当にありがとうございました。2010年、まさに身を削りながら、心を込めて取り組んだ作品ですので、気に入って下さったなら幸いです。そして、「実はまだアニメを観ていない」という方……ヤバイです! 人生の8割は損してると思いますよ。今すぐブルーレイやDVDでご覧下さい。キャスト一同、スタッフ一同、より多くのみなさんにお楽しみ頂けることを願っています。できることなら2期を! あるいは劇場版を! 引き続き応援をよろしくお願いします!



もし<奴ら>が出たら……
どこに逃げますか?

リビングデッドもののお約束通り、スーパーマーケットとかショッピングモールに逃げます。間違いないです! 食料や生活必需品の備蓄が多い、大きなところがいいんですけど、大きすぎると敵の侵入をブロックしきれないのが難しいところですね。理想を言えば、店内に吹き抜けがあるところで(笑)。

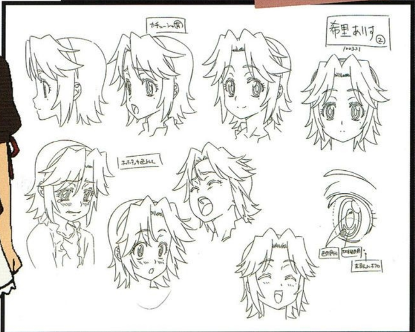


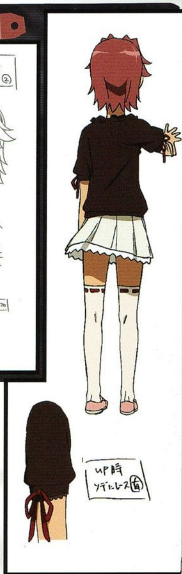
間違いなく、大型のショッピングセンターです

MARESATO 希里 ありす ARISU



表情集





父を失いながらも前向きに生きる少女

小学2年生の女の子。〈奴ら〉の出現後、母と合流できないまま、父と一緒に逃げていた。保護を求めて向かった民家で父を殺され、ひとりになったところを〈奴ら〉に喰われかかるが、義憤に燃えた孝たちの手で助け出され、以後チームの一員となる。

性格は素直で健気。父を失った悲しみを押し殺して明るく振る舞い、助けてくれたみんなの役に立とうと努力する。また聡明でもあり、的確な指摘で周囲を驚かせることがある。チーム内では特にコータと仲が良く、弾薬の補給係を務めることも。助けられたときに一緒にいたジークの飼い主的な存在にもなっており、常に行動を共にする。

ZEKE ジーク



負けん気が強く聡明な小型犬

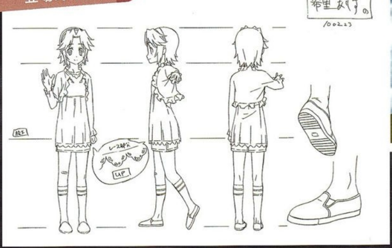
孝たちが南リカ宅に逃げ込んだとき、近くの道路を駆け回っていた小型犬。賢く勇敢で、人間のような正義感を備えている。たまたま近くにいたありすがひとりになってしまったとき、彼女を〈奴ら〉から守ろうと奮闘。これをきっかけに孝に拾われ、ありすとともにチームに加えられた。みんなのやり取りを理解している節があり、時に空気を読んだかのような行動を見せる。



名前の由来は、太平洋戦争で米軍が零戦に付けたコード。不屈の精神を持った勇敢な犬だが、鳴き声で〈奴ら〉を引きつけてしまうことがあるのが玉に瑕。

Archives of Arisu and Zeke

登場時の服





登場時には、子供らしく可愛いピンクのワンピースにカーディガンを着用。のちに高城邸にて着替えた。御別川を渡った直後には、子供用の服がなかったため、下着のみ替えている。

ジーク表情集



ジークは非常に表情豊かで、驚くほどの理解力を見せることがある。荒木監督をはじめとするスタッフ陣は、「すべての会話、すべての状況をわかっているという認識で描いていた」という。

ありすはそれほど苦労しませんでしたが、ジークは本当に難しかったです

ありすは、それほど苦労せずに描けました。悲劇のヒロインではあるんですが、根は明るいキャラクターなので、ずっとふさぎ込んでいるという風には見せないようにしています。逆に、ジークは本当に難しかったですね。当初、リアルな犬に寄せたデザインにすることを考えていたんですが、やはり原作のような、人間っぽい顔つきにしてほしいという話になりまして……マスコット的なデザインって、下手に描くと、ぬいぐるみになっちゃうんですよ。だから、輪郭線でケバだった感じを出したりとか、いろいろなところで、犬っぽく見えるよう気を遣っています。ありすについては「パンチラは絶対にやらない」っていうルールがありました。何というか、いたたまれない気分になるじゃないですか(笑)。

キャラクターデザイン・総作画監督　田中将賀

原作の先の方では、ボケボケッとした面なんかを見せることも多くなるんです。個人的には、アニメでもそういう姿を見たかったです。





犬っぽいことをする場面では、より犬らしく描いています。アニメでは、デザインとは叩き台で、描き方は場面場面で変わりますから。

監督お勧め!!

荒木監督自選名場面集



ACT.10 孝への助言

ありすのキャラクターは、10話の、コータと気まずくなった孝に声をかける場面から逆算して作っているんです。彼女が、両親や周りの人に大切にされて、きちんと愛情を受けて育った子なんだということがしっかり伝わって来る、凄く良い場面だと思います。



ACT.7 父親の死

7話は、演出の高橋亨さんが渾身の仕事をしてくれました。お父さんが死ぬシーンは、しっかりキャラクターの感情に入れるように作ってあるのに、直後に乳揺れボインボインなカットが来たり、お下劣ギャグが入ったりする(笑)。この回は、見ている側が翻弄される感じが、凄く好きですね。



ACT.8 渾身の叫び

コータが逃がそうとしたとき、「聞き分けのない子だなぁ」って腹の底から思うくらい、凄く泣き叫ぶじゃないですか。この場面は、ありすへの対応でみんなが困らないといけないシーンなので、自然と「これは困ったな」っていう気持ちになれる演技をしてもらえて、よかったです。

竹達彩奈（たけたつ あやな）

希里ありす役

周囲の素晴らしいお芝居のおかげで心を入れた演技ができました

この作品はまだ終わった気がしない

—収録を終えてのご感想は？

竹達　最終回のアフレコに参加できなくて、ひとりで別録りだったので、凄く寂しい終わり方だったんですよ。打ち上げも仕事で参加できなかったので、まだ終わっていないような気分ですね。作品自体も自分が演じたキャラクターも、インパクトが強かったので、なかなか過去にできないというのもあります。

—役作りは大変でしたか？

竹達　自分が経験したことのない世界なので……。そういう特殊な経験をしている子をどう演じようかっていう戸惑いはありました。ゾンビみたいなのに会ったこともないですし(笑)。「お父さんが死んだらどうしよう」なんて想像してみたんですが……。

—父親が死ぬ場面の演技は、迫真だったと思います。

竹達　実は、ひとりで想像しても限界があったんです。でも、お父さん役の野島健児さんのお芝居をみたら「お父さん死なないで!!」って心の底から思えて、涙がほげーっと出てきたのを覚えています。それから、殺す人を演じた浜添伸也君とは、別作品でもご一緒したりしていつも仲良くさせてもらっているんですが、この人が私のお父さんを殺すのかと思ったら、凄くムカついてきたんですよね(笑)。あのシーンに心を入れられたのは、素敵なお父さんを演じて下さった野島さんと、お父さんを殺した浜添さんと……。

—(笑)

竹達　(笑)そして、優しく手を差し伸べてくれた諏訪部さんのおかげだと、私は思います。

—アフレコで、スタッフからの指示は多かったですか？

竹達　あまり大きな指示はなく自由にやらせてもらったと思います。収録中に、音響監督のたなかかずやさんから「おまえ幼女はできるんだな？」って言われたんですよ。ほかの現場では、結構いろいろ修正を頂くんですが、「幼女（の演技）は言うことないよ！」みたいなことを言われました(笑)。

コータの印象は二転三転

—劇中で絡みが多かった、平野コータというキャラクターの印象は？

竹達　第一印象は、こう言っては何ですけど「気持ち悪い！」だったんですけど……人間って、一生懸命になると輝いて見えますよね(笑)。コータちゃんが一生懸命、戦っているシーンは、やっぱり格好いいなぁって思いました。あと、一緒に歌を歌うシーンは印象が強かったです。子供とすぐ仲良くなれるコータちゃんは格好いいと思います。

—原作者によると、彼、ロリコンらしいですよ（※35ページ参照）。

竹達　え、え!?　それは、恋愛的な意味ではないんですよね？

—多分……そういう生々しい感情を持つ人ではないと思います。

竹達　純粋に好きなんですよね、きっと。でも……へぇ、ロリコンなんだ。ちょっと印象が変わりました！(笑)

—ちなみに、ジークの印象は？

竹達　ありすちゃんのことが大好きなんですよね。たぶん、ジークも幼女好きなんだと思います(笑)。嘘ですよ(笑)。頼もしいナイトのひとりです。



竹達彩奈 profile

6月23日生まれ。アイムエンタープライズ所属。2007年PS2専用ソフト『ソウルクレイドル 世界を喰らう者』ピーナ役でデビュー。主な出演作は『けいおん!』(中野梓)『kiss×sis』(住之江あこ)など。

もし<奴ら>が出たら……どこに逃げますか？

わりと安全な場所は、刑務所かな？　でも、感染力とか食料調達のことを考えたら、逃げ切るのは無理かなと思います。だったら、ただ死ぬよりは〈奴ら〉の仲間になりたいですね。「いっしょにご飯食べる！」って(笑)。

逃げ切れないと思うので〈奴ら〉の仲間になる！



ACT.7 父親の死

お父さんが死んでしまうシーンが、一番心に来ました。〈奴ら〉じゃなくて人間に殺されるって、私があんな経験をしたら、笑えないと思うんです。でも、ありすちゃんは助けてくれたみんなに心を開いて、笑顔をふりまいて、みんなのために頑張って……凄く格好いい！　この子は偉いと思いました。



あの状況で心を開けるありすちゃんは格好いい！

原田ひとみ

はらだ

ジーク役

感情を出せるのが楽しい「叫び」の演技

――当初は〈奴ら〉を始めとするモブ要員だったそうですね。

原田　そうです。ジーク以外にもいろんなキャラをやらせて頂きました。私は〈奴ら〉役チームで唯一、オーディションで選んで頂きまして。オーディションは麗ちゃんで受けたんですけど、彼女は叫ぶセリフが多いじゃないですか。その叫びで、音響監督に「君、叫ぶねー」って言われて(笑)、叫び要員として呼んで頂きました。ゾンビものって、断末魔の悲鳴が必要じゃないですか。私は叫びが大好きなので、毎回楽しませて頂きました。

――その叫びで印象深いのは？

原田　1話で噛みつかれる、体操着を着てる子ですね。最初だったので、どんな金切り声を上げてやろうかと、すごい張り切ってました。

――では〈奴ら〉で印象的なのは？

原田　6話で出てきた、橋の上でお母さんに噛みつく子供です。〈奴ら〉のなかでもキャラが立っていますし、場面としても衝撃的ですからね。どうやったら残酷に聞こえるかとか考えるのが、すごい楽しかったです(笑)。

――叫ぶのは、声優さんとしては負担が大きくて大変じゃないですか？

原田　確かに、喉のことを考えた方がいいと言って頂くこともあったんですが、私は本当に楽しんでました。やっぱり、好きなんですよね。お芝居が好きで、ゾンビものが好きで、しかも叫ぶのが好きなら、そりゃ気合入っちゃいますよね(笑)。こういう、感情がぼーんと動く作品には惹かれるし、演じ甲斐もあります。

ジークの鳴き声をすべて翻訳!?

――ジークを演じられての感想は？

原田　私は犬役も大好きなんですよ。犬って、声優じゃないと演じられないじゃないですか。そこが醍醐味だなって思います。さっき言った、断末魔の悲鳴とかゾンビの声が楽しいというのもそうなんですけど、普通は出さない声を出せるっていうのが、凄く好きなんです。私自身がやりながら感じていたのは、ジークは「俺が一番強い」って思ってるんですよね。だから、ありすちゃんを守ろうっていう意志が凄く強いし、〈奴ら〉にも平気で立ち向かえると思うんです。この子、基本的に上から目線なんですよ(笑)。だから、感覚的には人間の男の子を演じるのと同じで、アフレコの前には、台本の「ワンワン」とか「吠える」っていう指定の横に、全部セリフを書き込んでいました。

アドリブでキャラを積極的に表現

――監督が、会話シーンで鳴き声をアドリブで入れてくれるのが、いい感じだったとおっしゃってました。

原田　ジークが画面にいたとしたら、そのカットにいる意味は絶対にあるはずじゃないですか。だから毎回ジークがいそうな場面を一生懸命探して、吠えられるタイミングを狙ってました。「いらない」と言われることもありましたが、私自身が感じたところを出していくのが私の仕事だと思うので、自分にできることを最大限やろうと思って、やらせて頂きました。

ジークは「俺がチームで一番強い」って思ってるんですよ

もし<奴ら>が出たら……どこに逃げますか？

たぶん、どこかにこもりますね。正直、怖くて外に出られないし、仲間も助けられないと思います。もしかしたら、誰かを守りたいって思った瞬間、動けるかもしれないけど……少なくとも、ひとりで残されたら、餓死を待ちます(笑)。

怖くて動けないので、こもって餓死します(笑)





原田ひとみ profile

11月18日生まれ。ぷろだくしょんバオバブ所属。声優のみならず、歌手としても活躍中。主な出演作は『バカとテストと召喚獣』(姫路瑞希)『ささめきこと』(蓮賀朋絵)『ひだまりスケッチ×☆☆☆』(乃莉)。

ACT.10　コータを守って団結

コータくんが、大人たちに向かっていく場面です。ジークは、ほかのみんなのことを仲間だと思っているんですが、実際には犬って足手まといじゃないですか(笑)。そんなジークが、俺たちは仲間だっていうシーンに入れたのが嬉しかったです。仲間同士のつながりがきちんと見えた瞬間だなって思います。

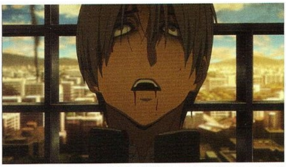


仲間たちのつながりがきちんと見えた瞬間です

藤美学園関係者

チームの面々の母校である藤美学園。教師を含め、ほとんどの在籍者が〈奴ら〉と化してしまう。



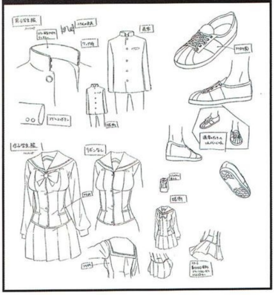


冷静な観察眼の持ち主で、〈奴ら〉の性質をいち早く見抜いてみせた。動く死体に〈奴ら〉という呼称を与えた人物でもある。

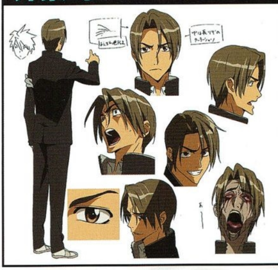
麗と付き合っていた優秀な好青年

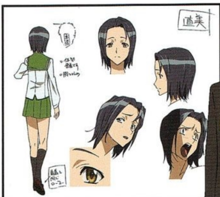
孝の同級生にして親友。留年で落ち込む麗の心情に理解を示し、彼女に思いを寄せられて付き合うようになる。頭脳明晰で空手の有段者、顔立ちは整っており人当たりもいいという、非の打ち所がない好人物。ただ、あまりに優秀ゆえに自分の力を過信しがちで、そのため〈奴ら〉の力を見誤り、噛みつかれてしまう。意識を失う間際に人としての死を望み、〈奴ら〉と化した直後に孝の手で討たれた。

制服設定

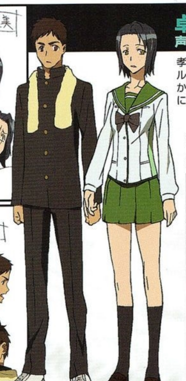


井豪 永　声:宮野真守



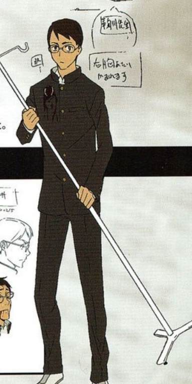






卓造&直美
声:岡本信彦・宍戸留美

孝たちといっしょに逃げたカップル。卓造は校庭で〈奴ら〉の手にかかり絶命。直美もまた、彼とともに死ぬことを選んで逃走を拒む。



保健室で、静香を守り戦った男子生徒。しかし、静香は名前を覚えていなかった。〈奴ら〉になりかけ、冴子に倒される。

石井　声:浜添伸也



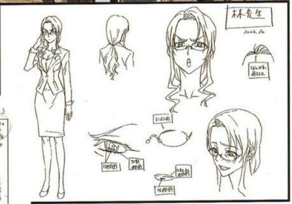






脇坂 声:高岡瓶々

現代国語の教師。〈奴ら〉としてしか登場していないため、人間時の姿は不明。永に噛みつき孝に討たれる。



教師たち(林、手島ほか)

声:本名陽子(林)・前田剛(手島)・高岡瓶々・小柴大始



学園内の感染は手島より始まる。手島の意中だったとおぼしき林は、〈奴ら〉と化した彼に噛まれてしまう。なお、上の身長対比図は荒木監督の直筆。



高山 声:保村真

体育の教師。惨劇を目の当たりにして精神に破綻をきたし、自殺する。

喰われた生徒たち

声:原田ひとみ



校庭で〈奴ら〉に喰われた女子。体育の授業中だったらしく、体操服を着ていた。



声:中村知子

校内を逃げていた孝たちが、渡り廊下で目撃した女子。〈奴ら〉となった男子の手にかかる。

声:井口祐一



〈奴ら〉に襲われ、心神喪失状態に陥ってしまった男子。母親を頼る言葉を口にしつつ、絶命。



声:稲村透

階段で喰われた男子。直後に現れた冴子に、彼を喰った〈奴ら〉共々、倒されたと思われる。



敏美

声:清水香里

〈奴ら〉に襲われ、親友の美鈴に助けを求めるが、保身を優先した彼女に見捨てられる。



美鈴

声:瀬戸奈保子

敏美の親友だが、危険が迫ると態度を豹変させた。しかし、自身も〈奴ら〉に襲われる。



岡田

声:小柴大始

石井の友人。〈奴ら〉となって保健室に現れ、静香を守っていた石井に倒される。



男子生徒

孝たちが校内で助けた生徒。不注意から大きな音を出し、〈奴ら〉を引き寄せてしまう。

永は孝より主人公っぽく見えるよう描きました

永は、孝以上に主人公っぽいと感じられるべきキャラクターなので、孝よりスペックが上に見えることを意識して描きました。脇坂の設定は〈奴ら〉のテンプレートです。〈奴ら〉を描くポイントは、歯をがんばって描写する、無気力な顔にする、移動する方向に視線を向けない、といったところです。

キャラクターデザイン **田中 将賀**

紫藤グループ

紫藤教諭と、彼に従う生徒たちのグループ。紫藤により、インモラルで排他的なカルト集団と化す。



言葉巧みに生徒を洗脳する教師

藤美学園の世界史の教師。温厚な人格者を装うが、実は、他者に容赦ない冷酷な性格。政治家である父親に抑圧されて育ったため、性格は卑屈で、自分以外の人間に対しての興味や執着が薄い。父親の影響かアジテーションが得意。学校を脱出後、その弁舌で、生徒たちを怪しげな思想に染め上げていった。壮一郎の保護下で生き延びようとするが彼に拒まれ、行くあてを失った直後に事故で負傷。安否は不明。



父・紫藤一郎は有力な国会議員だが、妻（浩一の母）を死に追いやり、浩一の腹違いの弟を後継者にするなど、家では暴君であった。

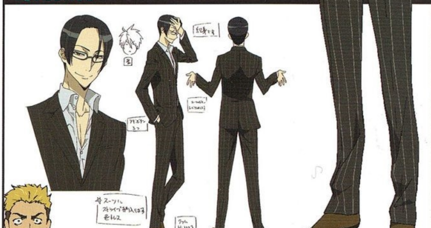


妖艶な生徒。紫藤の思想に染まったことで、より退廃的になる。対外交渉で色仕掛けを担当することも。

夕樹美玖
声:咲乃藍里



紫藤浩一 声:谷山紀章





乱暴で喧嘩っ早い、グループきっての武闘派。事態を打開する努力をせず、不平をまき散らして集団の和を乱すタイプ。怒った麗に、一撃でのされる。

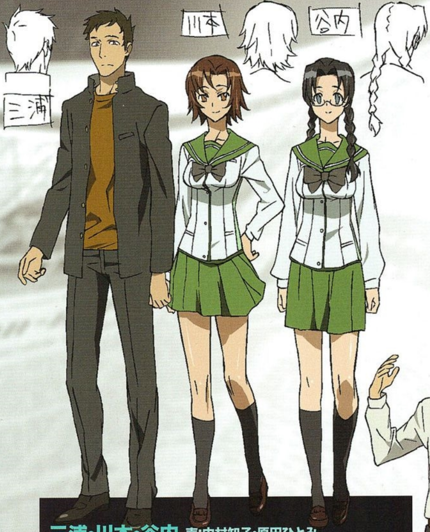
角田 声:日野聡

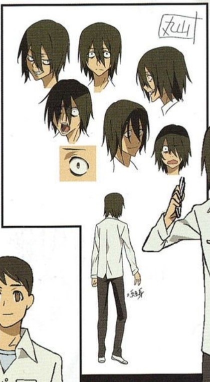


もっと出て欲しかった人たちです

紫藤は、孝たちに対するアンチキャラクターとして立たせたかったので、彼らとの対比で、大人の余裕のようなものを出すことを意識しました。あと、実は女に興味がないという設定があるので、肌の色を薄めにしたり、体のラインを細目にしたりして、中性的で色気のある方向に振っています。彼らは、本当はもっと画面に出てきて欲しかったですね。

キャラクターデザイン
田中 将賀



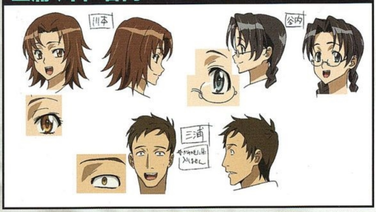


暗く陰湿な印象の男子。偵察役を務めており、他のメンバーより早く高城邸に向かい、屋敷の状況を紫藤に伝える。



丸山
声:浜添伸也

三浦・川本・谷内 声:中村知子・原田ひとみ

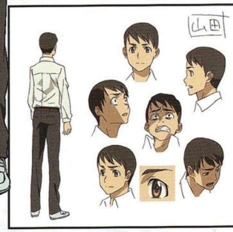


川本と谷内は親しい友人同士。紫藤に深く傾倒しており、彼の思想に染まった結果、同性愛的な関係を結ぶようになる。三浦はグループ中、最も影が薄い人物。

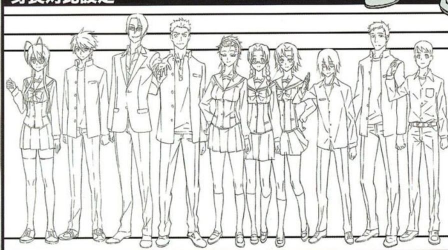


山田
声:小柴大始

紫藤のやり方に意見したためにグループから追放され、直後に〈奴ら〉に喰われてしまう。



身長対比設定



ガリ勉 声:稲村透



紫藤に従っていた生徒のひとり。足をくじいて動けなくなったために見捨てられ、〈奴ら〉の餌食となる。

警察関係者

想定外の存在と戦う警官たち。治安維持を担う彼らは、人命保護との狭間で苦悩することになる。



リカの銃器は、孝たちの大きな助けとなった。彼女が、マンションを借りたり銃器を手に入れたりすることができた理由は語られていない。

静香の親友にして SATの凄腕狙撃手

県警SAT（テロなどに対処する特殊部隊）に所属する狙撃手で、静香の大親友。全国の警察官のなかで五指に入るという、極めて高い射撃技術を誇る。どんなときも余裕を漂わせ、冷静な観察眼を失わない大人の女性。床主海上空港で対テロ警戒中に〈奴ら〉に遭遇、相棒の田島とともに排除に当たる。未婚の警官は寮住まいが基本だが、彼女はなぜか豪華なマンションに住み、そこに大量の銃器を隠していた。



南リカ　声:竹内順子





色気を出すため口元にこだわりました

南リカは個人的に、この作品で一番好きなキャラクターです。最も大人の色気があるキャラクターということで、口元の表情にはこだわりました。それから、装備品を着けたときのごてごてとした格好良さと、外したときの女性的なラインの対比は、かなり意識しています。胸にこだわりがある作品なので、ボディアーマーを着けたときと外したときとで、胸の谷間の作り方を変えたりしているんですよ（笑）。本編で腹筋を見せる機会がなかったのが残念ではあります。ちなみに、原作の佐藤大輔さんからは「お尻（がポイント）のキャラだ」と言われていました（笑）。

キャラクターデザイン **田中 将賀**

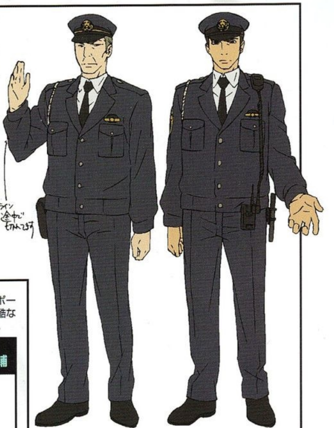


県警SATの隊員で、リカの観測手（狙撃手のサポーターで、状況や対象の把握を担当）を務める。過酷な状況にあっても飄々とした態度を崩さない実力者。

田島 声:平川大輔





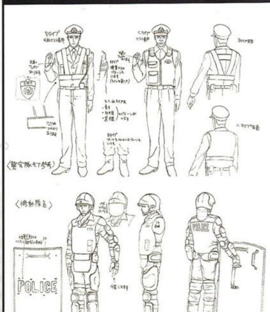




警部・警部補 声:ふくまつ進紗・西嶋陽一

御別橋封鎖の指揮を執った警部と警部補。警部は、一部の市民を犠牲にせざるを得ない状況に苦悩。警部補は、〈奴ら〉への攻撃作戦を積極的に進める。警部は、犠牲を伴う攻撃を承認し、治安を乱すデモ隊のリーダーを射殺したあと、自ら命を絶った。

制服設定



警官たち



御別橋を封鎖していた警官のひとり。秀ちゃんたち不良少年グループに、封鎖を抜けられてしまう。



御別橋を封鎖していた機動隊員たち。迫り来る〈奴ら〉を、隊を挙げて押し返す。



封鎖ラインの警官。子供を思う母が〈奴ら〉と化した子に喰われる様に戦慄し、母子に止めを刺す。



封鎖ラインの若手警官。〈奴ら〉に対する恐怖から、許可される前に発砲してしまい、現場に混乱を生む。

天道双厳流

高城壮一郎が率いる武道の流派。
多くの武器を隠し持つ武装集団で、
門下生は高度に組織化されている。



自分の掟を貫く天道双厳流総帥

床主藩の藩主だった高城家の現当主であり、天道双厳流の総帥。〈奴ら〉の出現にいち早く対応し、周辺の住民を、防御を固めた自邸に避難させた。時代がかった峻厳な人物で、指導力と決断力の高さゆえに、門弟たちからの人望は厚い。一方で、苛烈な手段を取ることを辞さず、非情な決断も躊躇なく下すため、反発する者も少なくない。あまり表には出さないが、妻・百合子と一人娘の沙耶を深く愛している。



娘から「自分の掟ですべてを判断する男」と評された壮一郎。苛烈ではあるが度量は大きく、必ずしも押しつけがましいわけではない。



高城壮一郎 声:中田譲治



当初は実験的に顔が常に逆光でした

壮一郎は当初、体は順光のときでも顔は常に逆光、という形で描いていました。原作のタッチを出すための実験的なやり方で、登場時のインパクトを出すのに効果的だったとは思います。原作を読んだとき、「背中で語る」的な後ろ姿が印象的だったので、背中のたくましさにはこだわりました。百合子は、壮一郎と年齢感を合わせることも考えたんですが、せっかくの美人がもったいないので、年齢不詳でいいと割り切って描いています(笑)。

キャラクターデザイン 田中 将賀

松戸 声:浜田賢二

通称マッドさん。乗り物などの整備を担当する、沙耶に特別な思いがあり、高城邸陥落時には彼女を逃がすために奮闘した。

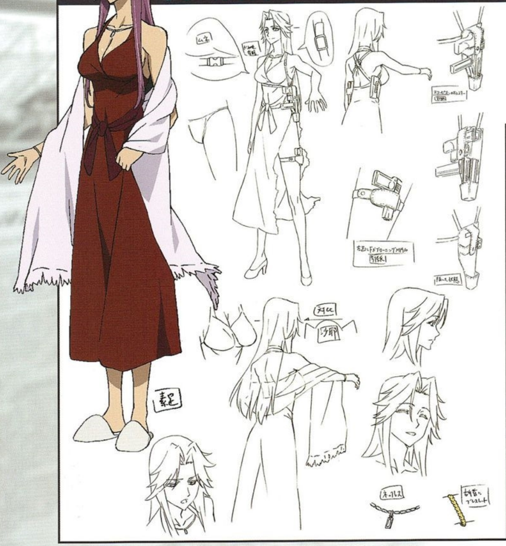


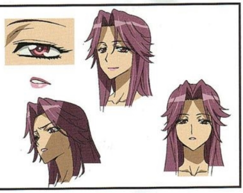
吉岡 声:黒田崇矢

天道双厳流の門下生で、若い門下生たちを主導する理知的な人物。組織のサブリーダー的存在として壮一郎を支える。



高城百合子 声:榊原良子

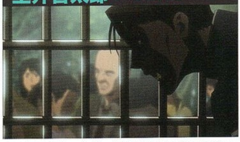




壮一郎を支える万能の妻

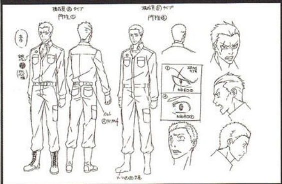
壮一郎の妻。容姿端麗、頭脳明晰で銃の腕も一流という隙のない女性で、かつてはウォール街で働くキャリアウーマンだった。壮一郎に惚れ込んでおり、彼とともに組織を切り盛りする。普段の物腰は温和でたおやか。しかし、心の奥底では常に冷徹な判断をしており、壮一郎と同様、必要とあらば非情な選択をすることも厭わない。娘の沙耶には基本的に甘いが、親として時に厳しく叱咤することもある。

土井哲太郎 声:小柴大始



壮一郎の親友かつ右腕。仲間を救出する際に〈奴ら〉に噛まれてしまう。壮一郎は、避難民たちに現実を知らしめるため、あえて彼らの前で哲太郎を斬首した。

門下生たち



声:山本祥太
浜添伸也

高城邸周辺の警備をしていた門下生。核爆発での混乱時、左側の男は逃走し、右側の男は〈奴ら〉への応戦を続けた。

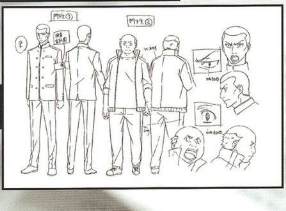


高城邸に、段ボール入りの荷物を運び込んでいた二人組。激戦を生き抜いてきた孝を子供扱いして、彼を苛立たせる。



声:多田野曜平
小柴大始

高城邸周辺の防衛ラインで作業していた二人組。核爆発の影響で操作不能となった紫藤のマイクロバスにはねられる。



声:多田野曜平
小柴大始

邸内で働いていた門下生。銃を渡そうとしないコータに制裁を加えようとした。右側の男は、襲来した〈奴ら〉に喰われる。



声:山本祥太

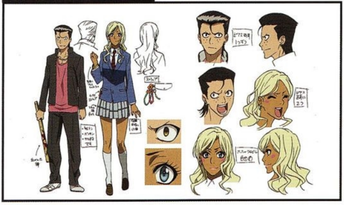
邸内にいた門下生。〈奴ら〉の攻撃に応戦するが、恐れから上手く動けず、喰われかけた。駆けつけた孝に救われる。

その他の人々

最後に、ここまでで取り上げてきた組織やグループに属さない登場人物をまとめて紹介する。

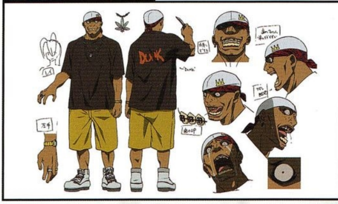
秀ちゃん&彼女

御別橋の封鎖ラインで傍若無人に振る舞った不良グループのリーダー格と、その彼女。放水で、川に叩き落とされる。



暴漢
声:稲田徹

家族全員が〈奴ら〉と化したことで自暴自棄になった男。麗を連れ去ろうとした。最後は〈奴ら〉に喰われる。



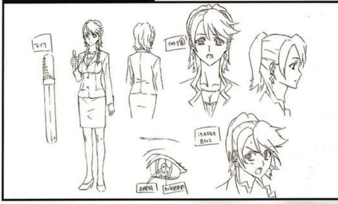
抗議団体のリーダー
声:桑原敬一

〈奴ら〉の人権を主張し、警察の封鎖作戦を糾弾するデモを組織した男。御別橋で、警備責任者の警部に射殺される。



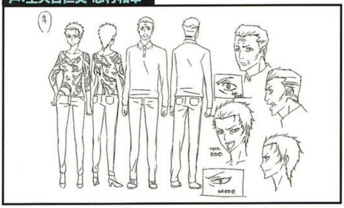
レポーター
声:藤村歩

テレビの報道番組のレポーター。封鎖で局に帰れなくなった状態で、御別橋の混乱を中継し続けた。のちの生死は不明。



クレームおばさん&おじさん
声:生天目仁美・志村和幸

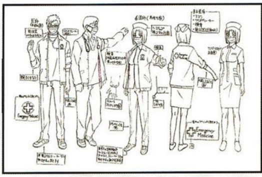
高城邸に保護された市民。壮一郎のやり方に異を唱えるが、自身は問題解決の方策を持たない。〈奴ら〉の攻撃で絶命。

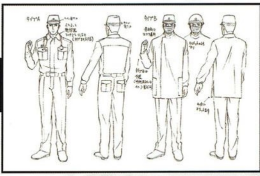


ありすの父
声:野島健児

新聞記者。〈奴ら〉が跋扈する街で、娘を生き延びさせるため奔走するが、恐怖に駆られた住民に殺されてしまう。







医療関係者服装設定

各地で怪我人の治療に当たった人々。〈奴ら〉が出現した当初は感染についての知識が不足していたため、〈奴ら〉となった者を治療しようとして噛まれてしまう医療関係者も多かったと思われる。

副操縦士
声:吉野裕行



旅客機の副操縦士。東京の家族の安否が分からない状態で、努めて冷静に振る舞い、職務を果たす。

操縦士
声:松山鷹志



〈奴ら〉の出現の翌日に、生存者を乗せて床主海上空港から飛び立った旅客機の操縦士。

キャスター
声:サリー・コシナカ



アメリカのニュースのキャスター。各国での混乱や、米国政府が首都を放棄したことを伝える。

キャスター
声:島ゆうこ



孝たちが職員室で見たニュース番組のキャスター。〈奴ら〉についての報道をほとんど行わなかった。

レポーター
声:宮島依里



〈奴ら〉の発生当日に、ニュースで「暴動」について伝えたレポーター。報道中に〈奴ら〉に喰われる。

女子高生(右)



秀ちゃんの取り巻きのひとり。彼女もまた、警察部隊の放水によって川に落とされてしまう。

健ちゃん



御別橋で暴れた不良グループの一員。秀ちゃんともども放水を受け、橋から落とされる。

サラリーマン



〈奴ら〉の出現後、組長とともに暴れ回るようになったサラリーマン。孝たちに発砲する。

肉屋



組長のグループの一員。肉斬り包丁を武器に戦う。近くを通った孝に攻撃をしかける。

組長



やくざの組長。秩序の崩壊を楽しんでおり、縄張りに現われた者に対してほぼ無差別に攻撃を行う。

少年



南リカ宅の近くの路上にいた少年。ショットガンで〈奴ら〉と戦うが、数の力に抗えず、喰い殺される。

市民



御別川の封鎖ラインから閉め出されていた人々。〈奴ら〉への攻撃に巻き込まれかけ、橋から逃走。

工事業者



警部補の依頼で、ブルドーザーによる〈奴ら〉の排除を敢行。市民を巻き込むことに心を痛めていた。

母子
声:中村知子



我が子を巻き込みかねない攻撃に抗議。しかし、子供は〈奴ら〉と化しており、母を喰ってしまう。

母子



御別橋の封鎖ラインにいた、年若い母親と幼い子供。秀ちゃんグループに突き飛ばされてしまう。

議長の部下
声:浜添伸也



議長の側近。〈奴ら〉になりかけた議長にうながされ、彼を撃って止めを刺す。

大統領&議長
声:中西俊彦・岩尾万太郎



〈奴ら〉に噛まれた議長は、同じく先がない大統領に、死ぬ前に核攻撃を発令するよう進言して絶命。

SS
声:稲村透



某国大統領のSSたち。〈奴ら〉となった大統領夫人らを攻撃するが、彼らも噛まれてしまう。

大統領夫人



某国のファーストレディ。大統領専用機の内部で〈奴ら〉と化し、政府首脳部に感染を広げる。

家族



ありすの父が助けを求めた家の住人たち。外からの侵入者を恐れ、彼を殺してしまう。

自衛艦艦長&副長



自衛隊のイージス艦の艦長たち。僚艦と協力して、核ミサイルの迎撃に当たる。

宇宙飛行士



国際宇宙ステーションの宇宙飛行士。相棒である男性ともども、地上で起きている出来事に戦慄する。

宇宙飛行士
声:浜添伸也



国際宇宙ステーションで活動する宇宙飛行士。各国の核攻撃をいち早く知り、絶望にうち震える。

潜水艦艦長&副長



ミサイル潜水艦の乗組員。大統領の指令を受け、ためらいを覚えつつもミサイルを発射した。

母子



高城邸に保護されていた母子。子供が、首をはねる壮一郎を見て、哺乳瓶を落としてしまう。

市民



高城邸に避難していた市民。〈奴ら〉の大群から逃げ切ることができず、喰い殺されてしまう。

夫



ペースメーカーを失って倒れた夫。〈奴ら〉と化して、クレームおばさんに襲いかかる。

妻



高城邸に避難していた市民。核爆発の影響で夫のペースメーカーが壊れ、周囲に助けを求める。

市民



床主海上空港にいた市民。電子機器が使えなくなった理由を、警官であるリカから聞き出そうとする。

自衛艦乗組員

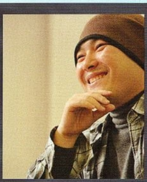


迎撃任務を成功させた乗組員たち。しかし、僚艦の撃ち漏らしにより、日本の電子機器は壊滅。

INTERVIEW

田中将賀（たなか まさよし）

キャラクターデザイン・総作画監督



田中将賀 profile

アニメーター。アートランド所属。「ギャラクシーエンジェル」「舞-HiME」などの作画監督を経て、「家庭教師ヒットマンREBORN!」でキャラクターデザインを担当、注目を浴びる。代表作は「とらドラ!」など。

不安要素だったのはキャラではなく〈奴ら〉

——まず、今回の仕事を手がけるに至った経緯を教えて下さい。

田中 プロデューサーの橋本から、荒木監督から依頼が来ていると聞いたのが最初です。監督が、僕が前にやった『とらドラ!』の大ファンで、あのキャラクターデザインを凄く気に入って頂けていたみたいですね。僕としても、荒木監督はほぼ同世代で、いつか一緒にやれたらとは思っていたので、すぐに引き受けました。

——監督と組まれたのは、今回が初めてですか?

田中 直接的には初めてです。ただ、昔『ギャラクシーエンジェル』という作品で僕が作画監督をしていたときに、荒木監督が設定制作をされていたので、ニアミスはしているんですよ。その頃から僕のことを、同世代で作画監督をしている人間がいるということで、覚えてもらっていたみたいです。

——今回の原作はご存じでした?

田中 実は知らなかったんです。

——お読みになっての印象は?

田中 最初、もの凄く凹みました(笑)。単純に見ているだけなら全然嫌いではないんですが、自分でデザインするとなると、ちょっと重いなと。メインのキャラクターに関しては、むしろ自分に向いていると感じまして、わりと勝算があったんですよ。でも、〈奴ら〉が描けるかどうかがわからなかった。こういうのを、やったことがなかったですからね。絵の迫力でゾンビの怖さを見せられるかが、正直、見えなかったんです。

——ホラーを描けるかどうかが不安だったということですね。

田中 そうです。ただ怖い、迫力のある顔を描くっていうのは、そんなに難しくないんです。でも、この世界観のなかで〈奴ら〉をどこまで描けるかが……原作で〈奴ら〉って、他のキャラクターに比べてリアルに描かれていて、それが迫力になっているんですよ。この部分を、ほかのキャラクターと違和感がない形でアニメに落とし込めるかが、一番不安だった部分です。監督は「大丈夫っすよ!」みたいなことをおっしゃるんですけど、「いやいやいや」みたいな(笑)。

——それで、実際に描かれてみて、いかがでしたか?

田中 たまたま、作画の仕事で最初に描くことになったのが〈奴ら〉だったんですが、やってみたら「案外描けるな、大丈夫じゃん」と(笑)。結局、〈奴ら〉についての不安は、最初の段階であっさり吹っ飛んじゃいました。

みんなが見たいものをまずはしっかり描く

——ご自身としては、ホラーものはお好きなんでしょうか?

田中 僕、和モノのホラーがダメなんですよ。僕のなかで「倒せるか、倒せないか」っていう線引きがあって、和モノの敵って、何かスゲー奴っていう感じで倒せないじゃないですか。あれはキツいです。敵が倒せるホラーは大丈夫で、ゲームの『バイオハザード』とかは凄い好きですよ。

——〈奴ら〉は倒せますね。

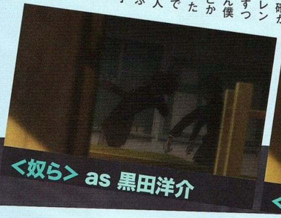
田中 そうですね。最初は「ウッ」てなりましたが、慣れちゃえば、そんなにキツくはなかったです。

——『H.O.T.D.』をやるに当たって、ゾンビ映画をご覧になったりは?

田中 見ましたよ。監督が、クラシックなゾンビ系映画のDVDを、「どうぞ見て下さい」って、ご自分の机の横に置かれていたんです。作品としては、リメイク版の『ドーン・オブ・ザ・デッド』が好きですね。走るゾンビが滑稽で、すごい好きです（笑）。あと印象深いのが、監督が揃えたDVDのなかに、『揺乳』っていうアダルトものが混じっていたことですね。ゾンビDVDのなかに、一本だけそれがあるという(笑)。自前で買ったそうです。真面目にあれを買ってくるあたりが、荒木監督の素敵なところです。

——監督は、ゾンビ以上にお色気だと公言されていたようですね。

田中 制作の最初に円グラフを見せられて、「この作品の半分は乳でできています」って言われました（笑）。確か残りの半分が、バイオレンスとアクションが半々ずつだったかな? もちろん僕も監督も、アクションとかはしっかりガチでやりたいと思っていました。でも、このアニメを見る人が本当に見たいのは、ぶっちゃけ可愛い女の子であり、おっぱい揺れであり、パンツでしょうと。それを改めて確認するためのグラフ



<奴ら> as 黒田洋介



<奴ら> as 佐藤大輔



<奴ら> as 賀東招二

う頑張りました

だったんだと思います。お色気以外の要素、例えば銃器とか刀も、嘘にならない程度にしっかり描かないとまずいんですが、そこで変にカロリー取られるんだったら、むしろおっぱい描こうよという感じですね。

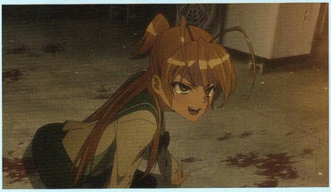
原作再現とアニメのお約束の相克

——先ほど、キャラクターはご自身に合っているというお話がありましたが、佐藤ショウジさんのキャラクターへの第一印象は？

田中 自分の好きなものがガシっと出せていて、非常に羨ましいですね。

——キャラクターデザインは、誰から始めたのでしょう？

田中 麗からですが、序盤から出るメインの6人は、ほとんど同時に描いています。原作ものを手がけるときはいつもそうなんですが、最初に一回バーッと、メイン全員の顔と全身を描いています。それを、原作サイドの方々に見て頂きました。



——原作側からのリテイクは多かったんでしょうか？

田中 ありませんでした。僕は幸い、この仕事に限らず、原作者の方から「こうしてほしい」って言われたことってあまりないんですよ。これは上手いから下手だからというだけの話ではないので、もう運が良かったとしか言いようがないですね。

——では、設定作業はスムーズに進んだのでしょうか。

田中 僕が上げた絵は、基本的にそのまま設定になっていったので、その意味ではスムーズでした。ただ、描いていくなかでは、もちろん試行錯誤がありました。一番困ったのは、特に麗とか静香がそうなんですけど、ショウジさんの絵って、怒っているときと悲しいときとで吊り目とたれ目が変わるんです。でもアニメのキャラクターは、作画を集団作業でやりますから、なるべくコンセンサスがとりやすいよう、基本的にどちらかに統一するんですね。それで、どうしようか悩んだんですが、最終的には両方ありで行くことにしました。現場が混乱しやすくはなるんですけど、自分が総作画監督の立場で見ますし、もう一人の総作監の落合瞳さんも、一緒に仕事することが多くて僕の絵をよくわかっている人なので、だったら大丈夫かなと。

——原作通りにしたのですね。

田中 そうです。ショウジさんの絵の味を消すのは嫌だなぁという思いがありました。

——吊り目とたれ目を統一しない形にしてみて、現場ではどうでした？

田中 やってみたら、いつもとそんなに変わらなかった(笑)。作画スタッフに、約束ごとを理解して慣れてもらうまでが勝負でした。

——ちなみに、いまお話に出た落合さんはサブキャラクターデザインをされていますが、担当キャラクターの切り分けは、具体的にはどのように？

田中 基本的に、名前のあるキャラは僕が描いています。名無しでも、複数の回にまたいで登場するキャラクターは僕ですね。1回のみの登場のキャラクターを落合さんに描いてもらったんですが……ありすの父親とかは、自分で描いた覚えがありますね。制作が佳境になって時間に余裕がなくなってくると、手が空いている人間がやるという感じになるので、曖昧と言えば曖昧です。あと、落合さんが描いたものについても、こちらで修正して、僕の絵に近い形にはしています。

作画監督をした1話の圧倒的な作り込み

——特に印象に残っているシーンやエピソードは？

田中 ガッツリ作画監督をやったのが1話だけということもあって、1話は印象深いです。この回は、アクションをわりとリアル目にやっているんですよ。たとえば、麗が脇坂に槍を刺して抜けなくなって、永が強引に抜くっていう一連の動きの体重の掛け合い具合とかを、しっかり作っています。胸揺れについても、1話に限った話ですが、ちょっと動いてぶおーんと揺れるっていうんじゃなく、ちょっと動いたならちょっと揺れて、大きくアクションしたら大きく揺れるという、肉感みたい

〈奴ら〉asゲスト


〈奴ら〉as 佐藤ショウジ


〈奴ら〉as 高橋龍也


〈奴ら〉as 田中将賀

〈奴ら〉役は声優以外にも、原作者やスタッフが声をあてている。呻いているだけなので、ほとんどわからないが、ここでは、ゲストが担当した〈奴ら〉を紹介しよう

心理描写もアクションも原作に負けないよ

な部分にこだわりました。あと、これも1話だけの話なんですが、ラストシーンでの麗の心情の移り変わりとかは、人間ドラマとして割と極限じゃないですか。あの辺は相当こだわっていて、絵の力でどこまで心情を出せるかにチャレンジしています。

――麗が孝に毒づく場面の表情とか、鬼気迫るものがあったと思います。

田中 アニメを作っている身として、漫画の絵に負けたくないっていう部分はありますからね。動かせる強みを活かすっていうだけでなく、止めた状態での迫力でも負けない絵にしたいと思って描いてました。9話の、冴子の告白シーンもそうですね。あそこの表情は、やりすぎちゃうと単なる猟奇殺人者になっちゃうので、快楽を求める感じを上手く出そうと頑張りました。エロく鬼気迫るというか、そういう微妙なラインを崩さないようにしようと。9話は、僕が総作画監督を担当する話じゃなかったんですが、あのシーンだけはこっちに回してもらって、表情に手を入れたりして作り込みました。


<奴ら> as 黒崎真音


<奴ら> as ichigo

〈奴ら〉asゲスト

胸の大きさと形、そして質感表現

――ほかに、制作で印象に残っていることはありますか？

田中 みんなが途中から、胸揺れに慣れていったことですかね(笑)。慣れちゃって、いかに揺らすかみたいなことになってましたね。

――アニメでは、各キャラの胸の大きさを安定させるのが大変という話も聞きますが、この作品はどうでした？

田中 静香先生は、どんどんでかくなってしまいましたね(笑)。あそこまでの巨乳って、僕は描いたことがなかったので、まったく免疫がなかったんです。だから最初は、どうやって描いていいのかがわからなくて、慣れてきたらでかくなってしまいました。あと、胸のサイズ設定は原作の通りにしていて、メインキャラクターでは実は冴子が一番小さいんですが、案外わかりづらいようでした。

「おっぱいで一芸は入れてください」っていう指定が監督から出てました(笑)

――胸の作画で、実際の写真とかを参考にされたりはしましたか？

田中 いや、あまりしていないです。見ちゃうと、結局それに引っ張られちゃいますからね。形に関しては、原作から拾っています。ショウジさんの描き方にある程度の特徴があって、それはちゃんと見せたかったので。実写で参考にするのは、どれくらい柔らかいのかとか、そういう質感の部分です。ボール状のものとして描いてしまうと、凄く硬い感じの胸になってしまうんですが、じゃあ揺れたときに、どれくらい形を崩していいのか。そこは、DVDなどを見て確認しました。

新しい分野に挑戦して自信になった作品

――終わってみての手応えは？

田中 自分がやったことがないジャンル、たとえば大きい胸だとかゾンビだとかが出てくる作品で「うわ、失敗した」っていう感じにならずに済んだのが、とにかく良かったです。自分はこういう作品もやれるんだっていう自信になりました。良い経験をさせて頂いて、そこそこ上手くいったということで、満足しています。最初の段階では原作のことはほとんど知らず、荒木監督という「人」で受けたっていう仕事でしたが、それでこういう作品に巡り会えたというのは、運が良かったと思います。

『H.O.T.D.』ならではの　胸へのこだわり

荒木監督曰く「乳が50%」のアニメで、監督が各話コンテマンに「おっぱいで一芸は入れてください」っていうお題をふっかけてたくらいですから(笑)、作画監督として、胸の揺れとパンツの見せ具合には力を入れました(笑)。とはいえ僕は、ここまで揺れたり見えたりっていう作品をやったことがなかったので、具合がわからなかったんです。わからないから、もう自分で描いてみるしかなくて、普通だったら原画さんにお任せしてしまう動きも、割といちいち自分で作ってみていました。最初は『本当にブラつけてるのか、この子たちは？』とか、どうしても考えちゃってたんですが、そのうち『もうノーブラだと思って描けばいいんじゃねぇの』っていう境地に達しました(笑)。実際にノーブラだったらもっと垂れるんでしょうが、それも気にしちゃダメだろうと(笑)。あれはもう、男性の希望を受けて、頑張って立ち上がってるんだよって、スタッフには話してました(笑)。出来上がってから実際の映像を見てみて、やってみたらやれるもんだなと思いましたね。ああ、ちゃんと揺れてるなと(笑)。


沙耶が最初に登場するシーンは、作っていて途方に暮れたのを覚えてます。ちょっと動くたびに、いちいち揺れるんですよ。自分で始めたことなんですが、「ここまでやるんじゃなかった」って思いながら描いてました(笑)。


おっぱいマトリクスと有名になった場面は、自分が描いた場面ではないですが、インパクトがありました。どんなスピードで揺れたら、弾丸が間を通り抜けるんだと(笑)。これを、冴子が真面目な顔でやるのが面白いですね。

CHAPTER2.

ORCUS

-死者の国-



WORLD AND OBJECT GUIDE

背景美術

藤美学園

床主市の西部にある、全寮制の私立高校。剣道部のほかに槍術部があるなど尚武の気風があり、〈奴ら〉出現の前年度には、剣道部主将の毒島冴子が全国大会で優勝を果たした。また学習設備も充実しており、校舎の屋上には本格的な天文台が備え付けられている。校舎は二棟あり、正門から向かって右側が教室棟、左側が特別教室や職員室がある管理棟となっている。両校舎と体育館は渡り廊下で繋がっており、施設間の行き来は容易。校舎の周辺や敷地の外周部には、多くの桜が植えられている。









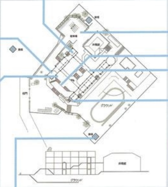










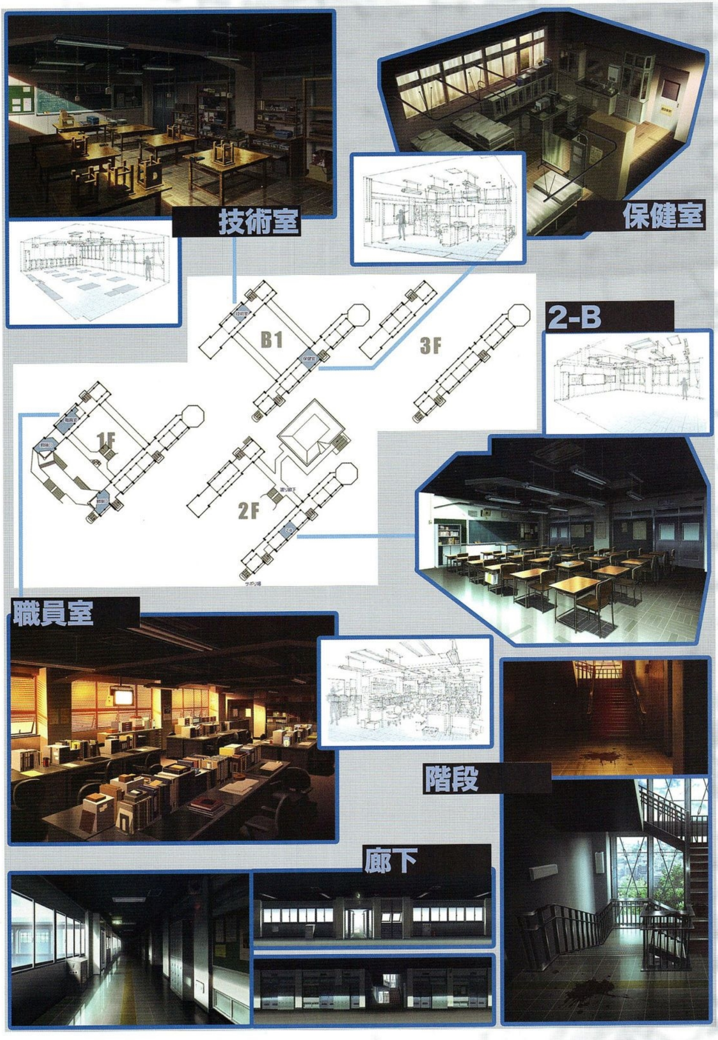




美術監督 川本亜夕

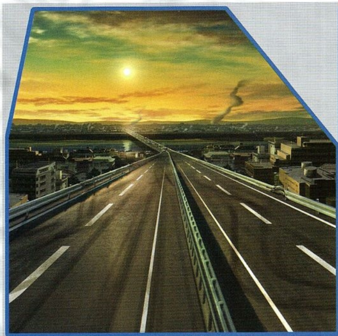
藤美学園屋上は、最初に出したボードなのでとても印象深いです。このボードや学園廊下のボード等で、この作品の世界観、美術の方向性を固めていきました。

初めて出した時は、もっと不気味で陰鬱な印象のものだったのですが、コントラストの強さはそのままに、もっとぬけるような青空や鮮やかな夕日など、綺麗な風景の中に〈奴ら〉がいるという新しい作品にしたい、という監督のご意見をいただき、現在のようなものになりました。


技術室
保健室
2-B
B1
3F
1F
2F
職員室
階段
廊下

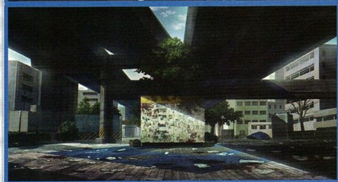
床主市

旧床主藩を母体とする、人口100万人規模の地方都市。太平洋に面しており、港や海上空港が存在する。また、大型河川である御別川が市の南北を貫いているため、橋梁が数多く見られる。現在の市の中心は、御別川の東側のエリア。しかし、旧藩主の居城である床主城は、川の西岸に建っていた。この城は、いまも往時の姿を留めている。



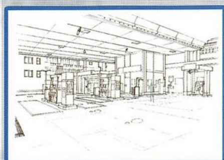


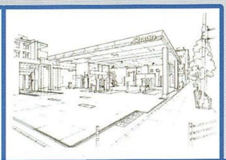


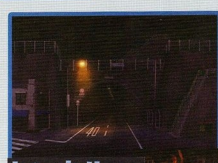




道路・市街地



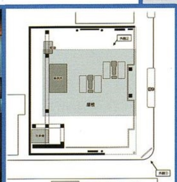






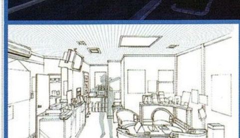
トンネル







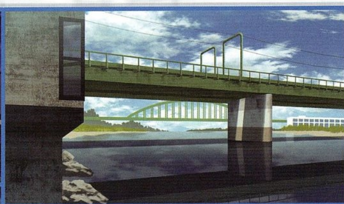
孝たちが、藤美学園からの脱出直後に通ろうとしたトンネル。突っ込んできたバスが炎上したことで、通行不能になってしまう。



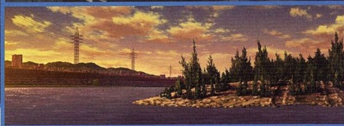


ガソリンスタンド

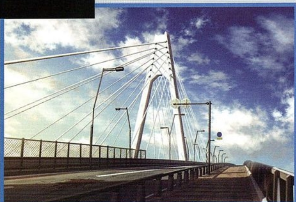
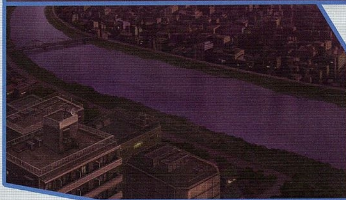
孝と麗が立ち寄ったガソリンスタンド。お金を入れないと動作しないセルフ式だったため、手持ちがなかった二人は給油に手間取ってしまう。

御別川河川敷

橋

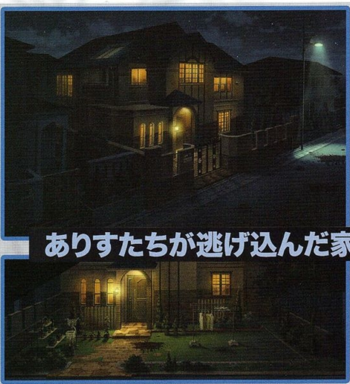



御別橋





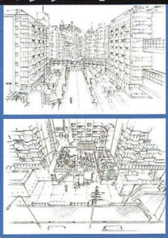




ありすたちが逃げ込んだ家

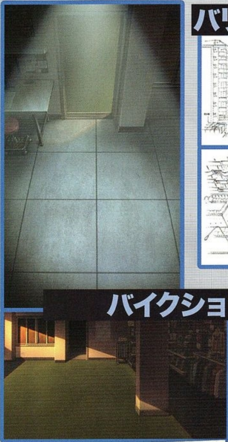


床主大橋

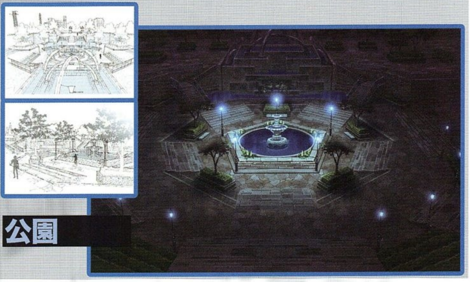




バリケード



バイクショップ



公園

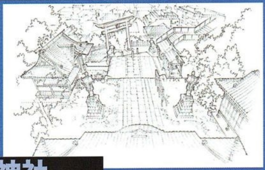
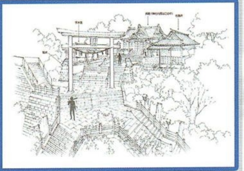
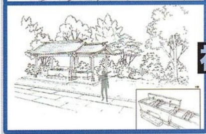
美術監督 川本亜夕

描写するものが多いため、基本的に街中を駆け回るというのは、背景的には一番重い作業になります。日常の風景の中にゾンビがいるという異物感を出すためにも、なるべくリアルな描写を心がけたいところなのですが……。

原作の方でも、背景描写が緻密で素晴らしいので、その印象を崩さないようにと思いながらの作業でした。

時間との戦いの中で、心強い背景スタッフの方々に本当に助けられました。



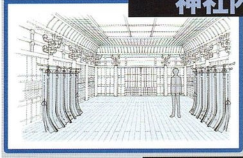
神社



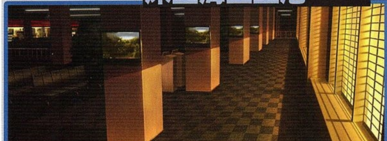
高城邸バリケード



神社内部




床主海上空港

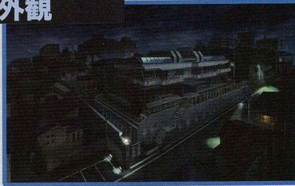



南リカ宅

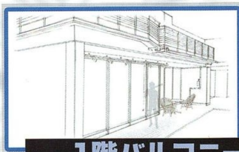
御別川西岸の近くにある、メゾネットタイプの賃貸住宅。内装は非常に豪華で、かなりの高級物件と思われる。

仕事柄、長期不在が多いリカは、親友の静香に管理を依頼していた。静香は知らされていなかったが、ロッカーには大量の銃器が隠されている。本来なら寮住まいであるべきリカが、高級住宅を借りられた理由はわかっていない。

外観



1階バルコニー

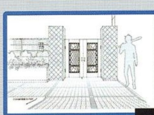


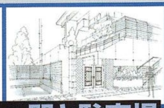
1階

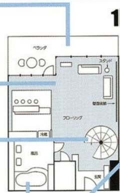


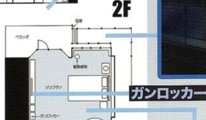


門と駐車場

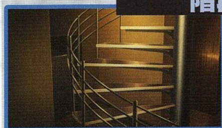






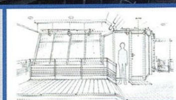


階段

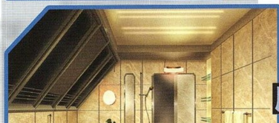


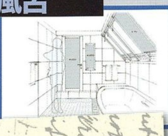
2階バルコニー





風呂





2階





美術監督 川本亜夕

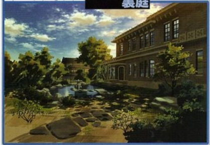
リカ宅の室内は、ストーリー的にもホッとできるシーンの背景として出てくるので、ボード作業の方もなんとなく、良い意味で肩の力を抜いて、楽しく描くことができました。悪趣味ギリギリのゴージャスな内装も個人的にとても好きです。また、監督のリクエストで、室内の明かりのほとんどは間接照明によるものとなっています。

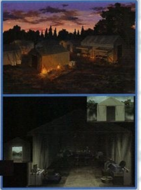


高城邸

かつての床主藩の藩主家である高城家の邸宅。広大な敷地に、本邸、離れ、ガレージが点在しており、本邸は重厚な洋館、離れは昔ながらの和風家屋である。武装組織である天道双厳流の司令部でもあるため、最新の設備が導入されており、高度な情報処理および通信機能を備える。


外観


裏庭


避難テント

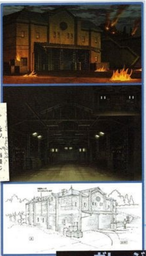



エントランス


噴水

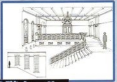



玄関ホール


ガレージ

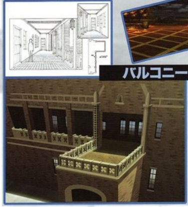
美術監督 川本亜夕

ラストの屋敷を背にしてのシーンはかなり大変でした。12話は屋敷全景やガレージ、空港、潜水艦内部や、屋敷周りの住宅街等、盛り沢山でした。実質1週間強というタイトななかでしたが、背景スタッフの方々が本当に頑張ってくださったので、背景からも、最終話にふさわしい豪華さと盛り上がりを感じて頂けたらとても嬉しいです。

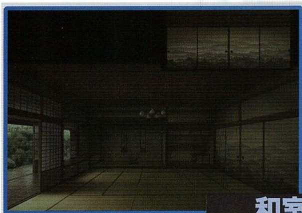

2階ホール


廊下

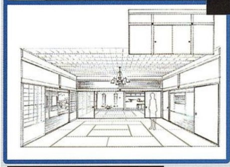

正門


バルコニー


部屋



和室

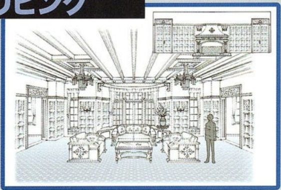


客室

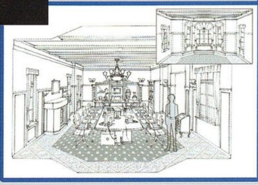




リビング



書斎





ギリギリのせめぎあいのなかで生まれた傑作

美術監督 川本亜夕

この作品を通して、私が感じたのは、荒木監督をはじめとする作品の製作に関わる全ての方々の良い作品をつくることに対する情熱の高さです。

TVシリーズですと時間が限られることが多いので、最初の段階で「このくらいにしておこう」という部分がどうしても出てきてしまいます。残念ながらそういったことが多いのも現状ですが、この作品の打ち合わせには、そんな妥協がほとんどなかったように思われます。たとえ大変になることがわかっていても「こうしたほうが、かっこいいからこうしましょう」ということがまず第一にあり、その上で、実際作業をするにはあまりにも無理があれば打開策を考える、というふうに話は進みます。（勿論、荒木監督は、沢山やむをえない判断をされていると思いますが、それでもギリギリまでこだわられていると感じました）あたりまえのことのようでいて、苦しい状況下、何よりもまず、作品の質を高めることにこだわるというこの姿勢を貫くテンションが保たれている現場、というのはそう多くないと思います。「ギリギリまでこだわる」のは大変骨の折れる作業ではありますが、大変楽しい作業でもあります。タカシ達が、迫りくる〈奴ら〉から、諦めず生き延びるように（笑）、なんとか12話、終えることができました。苦しい時もありましたが、この作品の製作に加われたことをとても嬉しく、また誇りに思います。

Vehicle



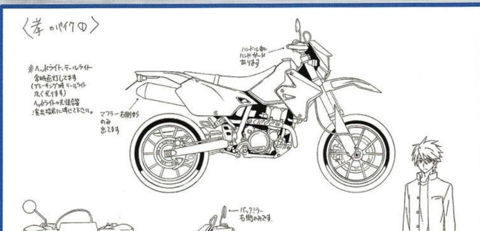


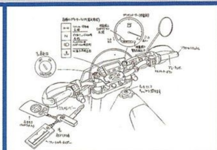
部活遠征用マイクロバス

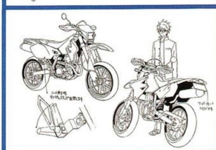


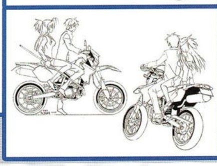


孝たちが学校からの脱出に使ったバス。彼らが紫藤と対立して下車したため、紫藤グループのものとなった。12話で核爆発の影響で操作不能となり、衝突事故を起こして大破してしまう。









バイク

マイクロバスを降りた直後に孝が拾ったバイク。孝の足として、また攻撃手段としても活用された。7話でありすを救出したとき、スリップによる転倒が原因で壊れてしまう。







ハンヴィー

米国で開発された軍用車両。極めて多くの派生型が存在する。孝たちが使った南リカ所有の車両には、彼女の手で対EMP(電磁パルス)処理されていた。













アーゴ

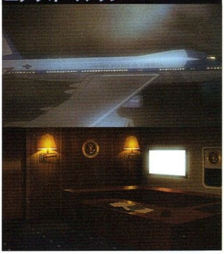
カナダで開発された水陸両用車。6輪型と8輪型がある。孝と冴子が、8輪のタイプをバイクショップで入に入れ、〈奴ら〉の大群を振り切るのに使った。





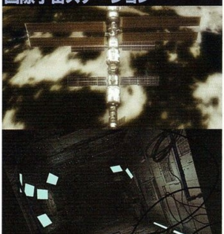

Other Vehicle

エアフォース・ワン



大統領専用機。「エアフォース・ワン」は特定の機体の名称ではなく、大統領搭乗機のコールサインである。

国際宇宙ステーション



複数の国が協力して建設した宇宙ステーション。通称ISS。さまざまな観測と実験が行われる。



F-4EJ



米海軍の艦上戦闘機の日本製改修型。原型機から、対地攻撃能力や空中給油能力が除かれている。

UH-60JA



米国の多用途ヘリコプターであるUH-60を、日本の自衛隊が独自に改良したもの。「JA」は陸上自衛隊配備型。

放水車



警察の機動隊に配備されている放水車。御別橋にいたのは遊撃放水車と呼ばれる、車体が装甲で覆われたタイプ。

化学防護車



放射能や化学兵器で汚染された地域を調査するための偵察車両。空気浄化装置やマニピュレータを備える。

潜水艦



原子力潜水艦。核弾頭を装備した弾道ミサイルを搭載している戦略級ミサイル潜水艦である。

10式戦車



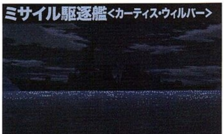
陸上自衛隊の最新主力戦車。61式、74式、90式に次ぐ、第四世代の戦車である。読みは「ひとまるしき」。

ミサイル護衛艦<こんごう>



海上自衛隊のイージス・システム搭載艦。アーレイ・バーク級をベースに開発された。

ミサイル駆逐艦<カーティス・ウィルバー>



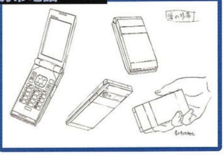
アーレイ・バーク級ミサイル駆逐艦の一隻で、イージス・システム(対空戦闘システム)を搭載する。

武器・所持品

小室孝

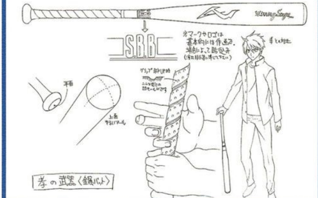


携帯電話

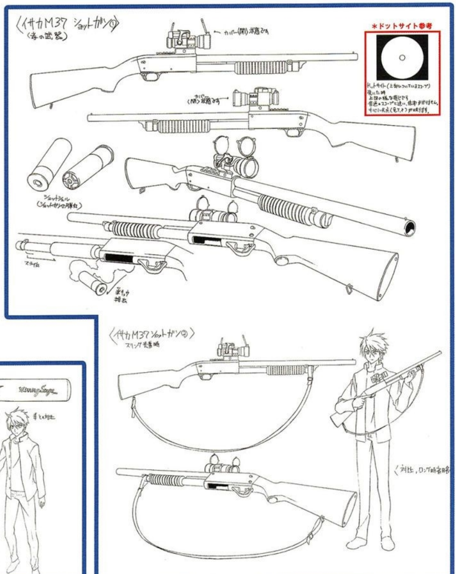


チームで唯一の携帯電話。他のメンバーが持っていないのは、校則で禁止されていたため。

金属バット



野球部員の私物を勝手に持ち出して使った。このバットを失ったあとは、一時バールを武器として戦う。



イサカM37ショットガン

アメリカ製のポンプアクション・ショットガン。軽量なことと、単純な機構からくる信頼性の高さが相まってベストセラーとなり、1937年から現在まで生産され続けている。

スミス&ウェッソン M37エアウェイト

リボルバー式小型拳銃の傑作であるM36の軽量化モデル。アメリカ製。日本警察の制式拳銃で、麗が警官の死体から入手した。

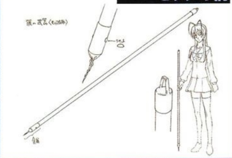


＊この銃に入れられる弾丸の数は、5発までです。

警棒



モップの柄

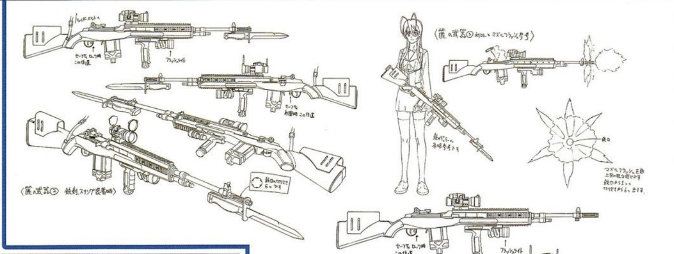


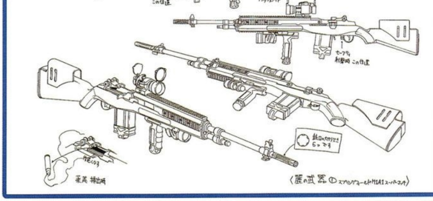
いずれも序盤の武器。モップの柄は、殺傷力を高めるため、先端の金属部が鋭くねじられている。警棒は警官の死体から入手した。



米国製軍用アサルトライフル、M14の民間向けモデル。M14からフルオート機能が外されている。入手後、麗の槍術を活かすために、銃剣が取り付けられた。

スプリングフィールドM1A1スーパーマッチ







鞄



沙耶が、学校から逃げ出すときに持っていた鞄。日常使用のスクールバッグ。



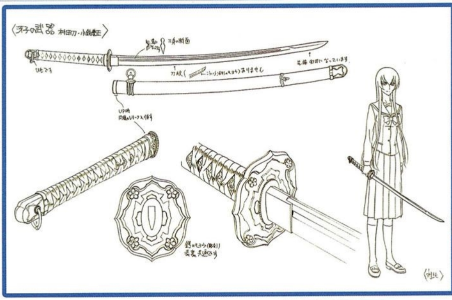
電動ドリル

学園の技術室の備品。〈奴ら〉に迫られたときにとっさに手にして、敵の頭部を破壊した。そのまま放棄されたため、以後は登場していない。

ルガーP08オランダ植民地モデル

ドイツ製の自動拳銃。百合子が沙耶に与えた。この個体はロングバレルと木製ストック、ドラムマガジンを装備しており、コータの見立てによればオランダ植民地軍が使っていたもの。

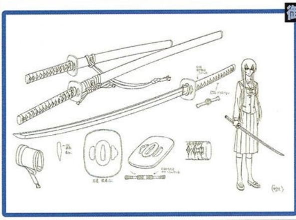






村田刀・小銃兼正

壮一郎が冴子に与えた銘刀。壮一郎によれば、明治時代の半ば、村田経芳少将が東京砲兵工廠で作らせた刀とのこと。豚の頭骨を一刀両断して、刃に傷ひとつ付かなかったという逸話がある。

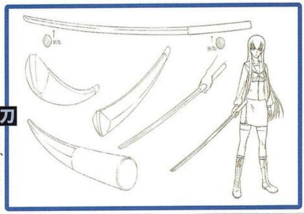


御神刀

神社に置かれていた、おそらくは祭祀のための刀。神社からの脱出の際、この刀で壮絶な戦いぶりを見せた。

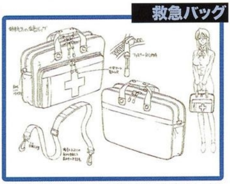
木刀

冴子が平時から愛用していた木刀で、白樫製。真剣を手に入れるまで使い続け、数多くの〈奴ら〉を屠った。



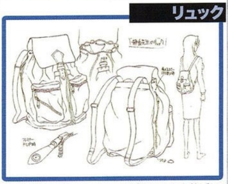


救急バッグ



校医である静香の基本装備。しかし劇中では、バッグを開いて医療行為を行う姿は見られなかった。

リュック

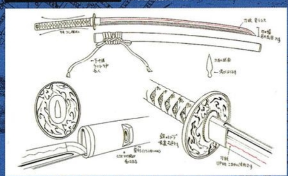


静香の私物が入ったリュック。肩ベルトを伸ばして低い位置で背負うのが好みらしい。

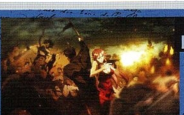
天道双厳流の人々の武器

薩摩拵・胴太貫

壮一郎の愛刀。旧薩摩藩で考案された形式による実戦本位の刀で、あらゆる部分が質実剛健に作られている。



Vz.61スコーピオン&FNブローニングM1910



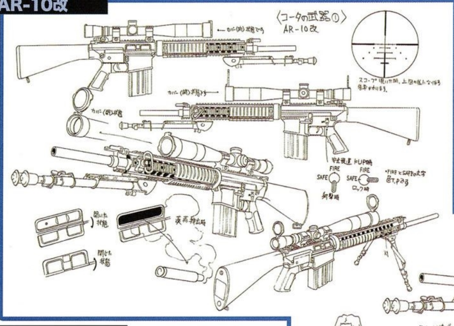
百合子の武器。スコーピオンは旧チェコスロバキアで開発された短機関銃、ブローニングM1910はベルギーで生産された自動拳銃で、いずれも知名度が高く、ベストセラーとなっている銃である。

放水銃ほか各種銃剣類

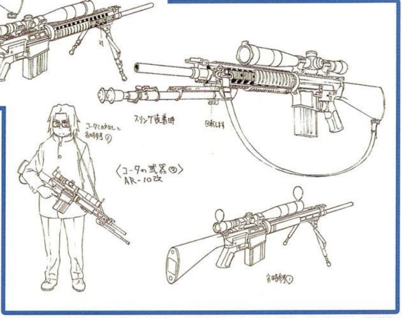


壮一郎はかなりの銃器を所持していたらしく、高城邸に〈奴ら〉が入ってきた際には、門下生の大半が銃で応戦した。また、孝たちを救出する際には放水銃を使用している。

AR-10改

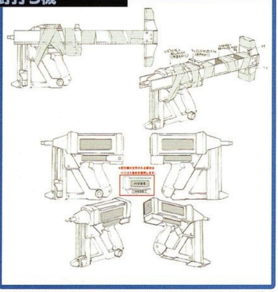






米国製の自動小銃。オリジナルモデルと現代版がある。リカが持っていたのは、後者をSR-25スナイパーライフル風に改造したもの。コータの戦闘能力を著しく高めた。

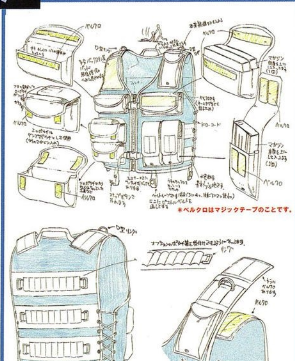
釘打ち機



学園の技術室の備品で、本来は、圧搾ガスのエネルギーで釘を打ち込む道具。コータの改造によって、本格的な銃器と化す。

アサルトベスト

南リカ宅で銃器類と一緒に入手。左側のポーチにはマガジンを、右側にはほかのものを収納する。



＊ベルクロはマジックテープのことです。

＊ベルクロはマジックテープのことです。

その他の主な登場武器

暴漢のナイフ



何の変哲もない一般的な折りたたみナイフ。暴漢が麗を人質に取るときに使った。

ヘッケラー&コッホPSG-1



リカの愛銃。対テロ特殊部隊向けに開発された狙撃銃で、ベースモデルは自動小銃のG3。

ライフル



やくざの組長に従って暴れていたサラリーマンが使用。組長は猟銃を使っていた。

ショットガン



銃身が縦に2本並ぶ、上下二連と呼ばれる形式の銃。南リカ宅の近くにいた少年が使用。

ILLUSTRATION GALLRY





一目でキャラクターの性格や、役割がわかりやすいようにというところを強調しています。レイアウト自体は監督が考えてくれました。コータをもう少し大きくしたかったんですが、収まり的にここしかなくて、泣く泣くここになっています。「女の子メインにどうしてもならないとなぁ」というところがありまして……。
　あとは背景の〈奴ら〉ですね。DVDのジャケットにも必ず2体から3体いるんですが、特殊効果でほとんど消えているんですね。でもちゃんと描いています。このキービジュアルの背景にもものすごい数の〈奴ら〉がいて、手がおかしくなりそうでした。
（総作画監督・田中将賀）

キービジュアル　作画 田中将賀／仕上 橋本賢／背景 川本亜夕／特殊効果 谷本千絵



DVD､blu-ray4巻



DVD､blu-ray5巻



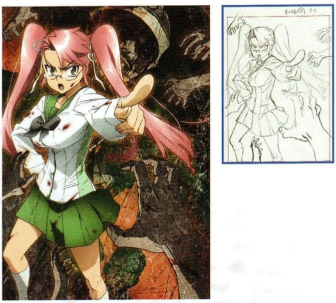
DVD､blu-ray6巻



DVD､blu-ray1巻



DVD､blu-ray2巻



DVD､blu-ray3巻



ニュータイプ 2010年3月号　作画 田中将賀／仕上 橋本賢／背景 川本亜夕／特殊効果 谷口久美子



最初に描いた版権ですね。この頃風邪ひいてしまって、高熱で意識がもうろうとしている絶体絶命状態で描いた絵です。「パンチラもあるよ」ということで、チラッと見えています。血や影付けなどの表現を探りながら描いています。　（総作画監督・田中将賀）



ニュータイプ 2010年5月号　原画 田中将賀／仕上 橋本賢／背景 井上京／特殊効果 谷本千絵



麗というより孝メインで、「こんなカッコイイ男も出るんだぜ」というところをアピールしたくて、孝メインな版権です。あと、麗に関しては、動いた絵がどこまで見せられるか、髪の毛を乱してみたりとか、胸が止め絵でどこまで揺れて見えるかとか(笑)で、こういう絵面になっています。　（総作画監督・田中将賀）



ドラゴンエイジ 2010年4月号　原画 田中将賀／仕上 橋本賢／背景 川本亜夕／特殊効果 谷本千絵



「ドラゴンエイジ」は原作が載っている雑誌なので、原作のファンを意識して描いています。あまり奇をてらったりはせず、なるべくファンが思っているキャラクターの絵柄、コミックの表紙であるとか王道の絵柄を狙ってます。

今改めて見ると沙耶を描いていて楽しかったんだろうなと思います。ドリルは面倒くさいですが(笑)。彼女は武器これくらいしかないんですよね。（総作画監督・田中将賀）



ドラゴンエイジ 2010年6月号　原画 落合瞳／仕上 橋本賢／背景 上森真帆／特殊効果 谷本千絵／監修 田中将賀



冴子メインですね。冴子の凛々しさを前面に押し出して、〝綺麗〟とか〝可愛い〟じゃなくて格好よさを押しています。

（総作画監督・田中将賀）



ドラゴンマガジン 2010年7月号

原画 田中将賀／仕上 橋本賢／背景 内田勉／特殊効果 谷本千絵



振り幅の実験なんですが、比較的元気のいい版権が多いなかで、今度は思いっきり沈ませて事切れた後のような感じでどこまで見栄えがするかというところと、影付けの部分で、ノーマルの色よりかなり暗く落としています。イラストとして空はとても綺麗なんだけど、地上では地獄のようなことが起きているという対比になっています。　（総作画監督・田中将賀）



2話あたりのシチュエーションですね。逆光感といいますか、影付けでかなり遊んでいます。あとは髪の毛を揺らすのがかなり好きなので、どこまで揺らせるかな？　と思ってやっています。（総作画監督・田中将賀）

ドラゴンエイジ 2010年7月号

原画 落合瞳／仕上 橋本賢／背景 春日美波／特効 谷本千絵／監修 田中将賀





ドラゴンエイジ 2010年8月号 原画 中野涼子／仕上 橋本賀／背景 川本亜夕／特殊効果 谷本千絵／監修 田中将賀



1話の後、空が綺麗な版権ですね。佇んでいる麗と孝というオーダーでした。
（総作画監督・田中将賀）

ニュータイプ 2010年7月号 原画 澤田英彦／仕上 橋本賀／背景 熊野はつみ／特殊効果 谷本千絵／監修 田中将賀



本編でも動きのあるシーンをやられた原画家さんにお願いしました。ダイナミックな構図で、アクションぽい感じです。さりげなく孝が背景にいるのですが、この格好だとバットも見えなくて誰だかわかりませんね（笑）。太ももの筋肉を見せたくてあえてスカートを破りました。すみません（笑）。（総作画監督・田中将賀）



ドラゴンマガジン 2010年9月号 原画 薗部あい子／仕上 橋本賀／特殊効果 谷本千絵／監修 田中将賀



思いっきり狙ってます（笑）。実はこういう方向のオーダーってあまりなくて、作品に沿ってかっこいいものが多い中で、胸見えてケツ見えて照れてる冴子という絵です（笑）。でもこだわったのは、脇腹の線と影付けですね（笑）。マッドハウスの版権は必ず特殊効果を通すんですが、そうするとセル塗りのよさがなくなるんじゃないかということで、途中から肌色は肌色のままで行こうと、特殊効果は外してもらっています。　（総作画監督・田中将賀）







娘type vol.9　原画 馬場充子／仕上 橋本賢／背景 上森真帆／特殊効果 谷本千絵／監修 田中将賀

６話のシチュエーションで、実際お風呂シーンの作画監督をやられた方にお願いしました。女性なんですが、エロい絵描くなぁ(笑)。湯気で隠していますが、全部ちゃんと描いています。(総作画監督・田中将賀)



メガミマガジン 2010年9月号

原画 田中将賀／仕上 橋本賢／背景 川本亜夕／特殊効果 谷本千絵

直球な要求があったのでそれに一生懸命応えた結果です(笑)。服は破れていていろいろ見えているのに、なんで傷一つないのか(笑)。破れ具合と胸とパンツは見せますというところを狙って頑張っています。改めて見ると冴子はほぼ裸ですね(笑)。胸と胸とが押しつけられて、潰れている感を出そうとしていますね。これが冴子の体をちゃんと描いた最初なので、筋肉の描写など丁寧にやってます。　（総作画監督・田中将賀）



ニュータイプは一貫していて、危機から逃れるというテーマでオーダーが来ることが多かったですね。麗、孝、冴子という３人の並びは実は珍しいんですよ。（総作画監督・田中将賀）

ニュータイプ 2010年8月号

原画 落合瞳／仕上 橋本賢／背景 川本亜夕／特殊効果 谷本千絵／監修 田中将賀





娘type vol.10 原画 丸藤広貴／仕上 橋本賢／背景 春日美波／特殊効果 谷本千絵／監修 田中将賀

シチュエーション重視のニュータイプに対して肌色重視の娘typeですね。パースを無視して完全に雰囲気だけで描いています。ブラからはみ出る乳であるとか、お尻の影付けであるとかが見どころです(笑)。(総作画監督・田中将賀)



ドラゴンエイジ 2010年10月号

原画 田中将賀／仕上 橋本賢／特殊効果 谷本千絵



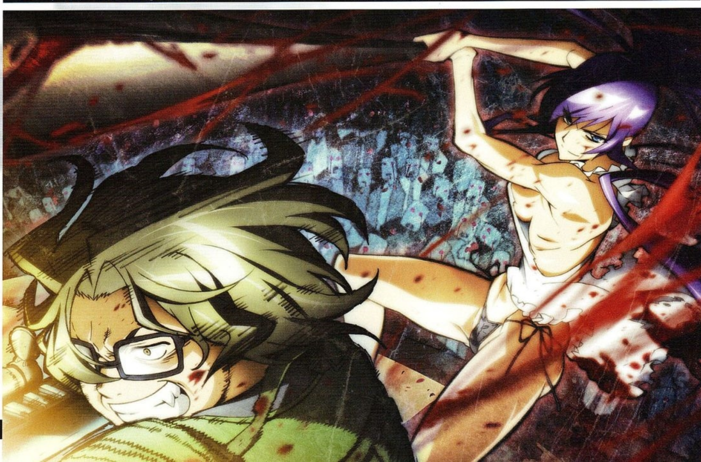
エイジの表紙用に急遽描いたイラストですね。ちなみに表紙の際には沙耶がいなくて残念でした(笑)。まぁ、すっきりしていいかとも思っていましたが。縦長の版権は珍しかったですね。見えませんが、銃をちゃんと描いています。8話あたりのシチュエーションで、沙耶が銃を持っているのが珍しいので、ショットガンを持たせました。(総作画監督・田中将賀)



冴子とコータという取り合わせが珍しいですが、本編シチュエーションですね。7話のありすを助けて脱出するシーンで、この下はハンヴィーです。よく見ると背景に〈奴ら〉が沢山いるんですが、ほとんど飛ばされています(笑)。オープニングなどを描いて頂いているアクションの上手い原画家さんにお願いしたのですが、原画の一枚のような感じで、版権っぽくないのがいいですね。(総作画監督・田中将賀)

ニュータイプ 2010年9月号

原画 西位輝実／仕上 橋本賢／特殊効果 谷本千絵／監修 田中将賀





ドラゴンエイジ 2010年10月号 原画 落合瞳／仕上げ 橋本賀／背景 川本亜夕／特殊効果 谷本千絵／監修 田中将賀



ドラゴンマガジン 2010年11月号

原画 井上英紀／仕上 橋本賀／背景 田中貞彦／特殊効果 谷本千絵／監修 田中将賀



これはイメージの提示があって、だだっ広くて一見なにも起こっていないところに彼らがいるアンバランスさを出してほしいと言われました。ありすとジークがいる版権はこれが唯一です。（総作画監督・田中将賀）





アニメディア 2010年9月号 原画 小谷杏子／仕上 橋本賀／特殊効果 谷本千絵／監修 田中将賀



最初冴子だけ裸エプロンで、ふたりは制服だったのですが、折角だからみんなおっぱいを強調した服にしようと（笑）。そして全員ポニーテールです。

麗は「狙ってやってるんじゃないの？」という冴子への思いがギャグ顔になっています。版権でギャグ顔はなかなかなかったので、やってみたかったのです。服はこのためだけのオリジナルです。（総作画監督・田中将賀）



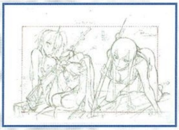
娘type vol.11　原画 落合瞳／仕上 橋本賢／背景 西俊樹／特殊効果 谷本千絵／監修 田中将賀

サブキャラクターデザインの落合さんが描いているんですが、最初もっとエロかったんですよ(笑)。もっと恍惚の顔をしていたのを、まぁまぁと(笑)。（総作画監督・田中将賀）



ニュータイプ 2010年10月号

原画 江原康之／仕上 橋本賢／背景 春日美波／特殊効果 谷本千絵／監修 田中将賀



劇中の武器をちゃんと持っているというのは珍しいかもしれません。銃は大変なのでなるべく避けて通りたいのですが(笑)。でも、不思議と少なかったですね。もっと銃のオーダーが来るのかと思って戦々恐々としてました(笑)。原画家さんが、銃なんかもきっちり描かれる方で僕としては楽でした。これも何気に麗以外はオリジナルの服だったりします。（総作画監督・田中将賀）

希望に満ちた終わり方じゃないですが、この人たちは、明るく元気に頑張れますよと。衣裳的にも最後のシーンにあわせていて、そしてチラリと縞パンを見せています。　（総作画監督・田中将賀）



ドラゴンエイジ 2010年11月号

原画 落合瞳／仕上 橋本賢／背景 川本亜夕／背景素材提供 緒続学／特殊効果 谷本千絵／監修 田中将賀



H.O.T.D.を10倍楽しく見る方法

古今東西のさまざまな作品のオマージュを散りばめた『H.O.T.D.』。ここでは、本作をより楽しむために知って得する映画、書籍、ゲーム作品をそれぞれ紹介しよう！

Movie

ジョージ・A・ロメロ ゾンビ三部作

The Night of Living Dead

すべての始まりとなった伝説的作品

「喰うために人間を襲う」「噛まれた人間は伝染してしまう」といった"ゾンビの定義"を世界で初めて形作った作品であり、ジョージ・A・ロメロ監督の長編デビュー作。1968年制作と古い映画ではあるが、家に立てこもる人間たちが恐怖とストレスで次第にいがみ合っていくさまや、リビングデッド発生とともに混乱していくメディアなど、現代でも十分通用する描写が多々ある。　当時のSF・ホラージャンルとしては珍しい淡々と描かれるストーリーや衝撃的なラスト、そして何より〝ゾンビ〟というモンスターの新しさは人々の心をとらえ、後に多くのフォロアーを生むこととなる。

Dawn of the Dead

2作目にして最高傑作

ロメロ監督２作目のリビングデッド映画で邦題は『ゾンビ』。世界各国で上映され、一気に"ゾンビ"という怪物がメジャーになった。ゾンビに脅かされながらもタダで買い物を楽しむ主人公たちを映し出し、飽食と物質文明を批判したストーリー、そして特殊メイクによる強烈な残酷描写は大いに話題となった。　また、作品の舞台であるショッピングモールも人々に強烈な印象を残し、「ゾンビが襲ってきたらショッピングモールに逃げ込めば大丈夫」といったジョークまで生まれた。本作最後にショッピングモールにたどりつくのもこの作品のパロディ。

Day of the Dead

40万対1の絶望的な戦い

ロメロ監督３作目で邦題は『死霊のえじき』。ドルの高騰から制作費を上手く調達できず、小規模な作品になってしまった本作であるが、80年代中盤という特殊メイク技術が最も発達した時代に作られただけあって、その残酷描写は前作までとは比較にならないほどの苛烈な物になっている。そして本作一番の見所は知性を持つリビングデッド〝バブ〟の登場だろう。元軍人である彼は敬礼をし、銃まで扱う事まで出来る。バブと傲慢な軍人グループのリーダー、ローズ大尉とのやりとりは必見。



Dawn of the Dead

名作を現代風にリメイク

『ゾンビ』をリメイクした作品。ユニバーサルスタジオが制作したということで話題となり、興行面でも大きな成功を収めた。リメイクを謳ってはいるが、アクション描写が多いなどストーリーや登場人物設定は大きく異なり、舞台がショッピングモールという点のみ踏襲した形になっている。また、本作のゾンビは走るのが特徴であるが、ロメロ監督はこの描写はあまり気に入っていないらしい。ゾンビ映画ファン的には、『ゾンビ』に出演していた役者がカメオ出演している点も見所の一つ。

Shaun of the Dead

ボンクラVSゾンビ!

無気力なボンクラ男とその友人のデブニートが、母親や恋人、友人を引き連れて死体から逃げ回るという今までにないストーリーが若者を中心に大きく受け、英米ではヒットを記録（日本では劇場未公開）。本作以降、同様のコメディ調作品が多数出現した。監督がジョージ・A・ロメロの大ファンという事もあり、作中にはそのパロディ場面が登場したりBGMがそのまま使われたりもしている。なお、『H.O.T.D.』第３話に登場したコンビニ店員の才門は、本作主人公のショーン役サイモン・ペグが元ネタ。

Books

WORLD WAR Z

世界ゾンビ大戦勃発!

有名映画監督の息子にして放送作家であるマックス・ブルックス作のリビングデッド小説。世界中を襲ったリビングデッド災害とそれに続く死者との激しい戦いの有様を、インタビュー形式で生存者の口から語らせるという体裁をとった全く新しいタイプの小説。様々な語り口で描かれるリビングデッドとの戦いは一編一編が短編小説を読んでいるかのように読み応えがあり、アメリカで発売当初から爆発的な売れ行きを見せ、先頃ハリウッド映画化も決定、また日本語翻訳版も発売されている。

登場人物は兵士から政治家、主婦、詐欺師、スパイまで多岐に渡り、日本からは庭師の老人とオタク青年が登場。その描写には色々な意味でニヤリとさせられること請け合い。

Game

BIO HAZARD

ゲームで再び甦った死者たち

カプコンが1997年に発売したホラーアクションアドベンチャーゲーム。発売当初は注目されなかったが、その面白さが口コミで広がり、最終的には100万本を突破する売り上げを記録。続編も多数作られ、ハリウッドにおいて映画化もされた。

90年代半ばに入り廃れかけていたジャンルに再び光を当てた記念すべき作品。その後数年間、リビングデッド物はこのシリーズを中心に回る事となる。制作スタッフもインタビューなどで語っている通り、ロメロ監督作品をリスペクトした作りになっていて、スタッフの熱望により２作目のTVCM監督をロメロが担当したという逸話はあまりにも有名。

Dead Rising

数百体のゾンビから逃げ回れ!

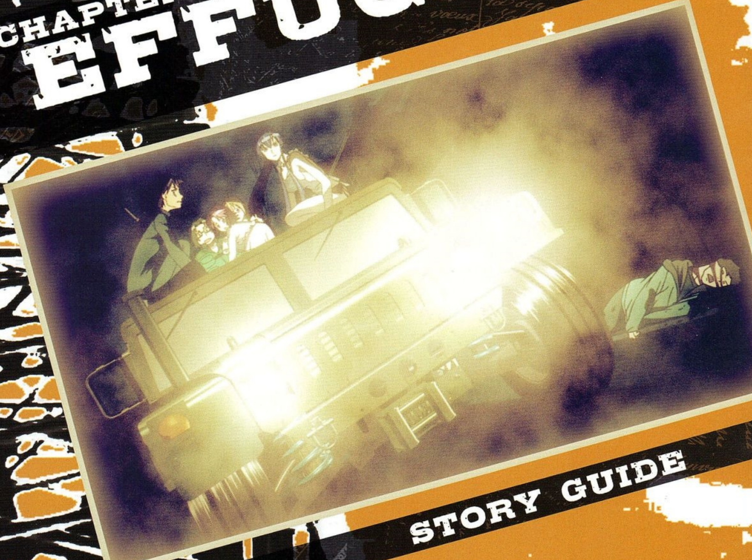
カプコンから発売されたアクションゲーム。舞台がショッピングモールという事からも分かるように、映画『ゾンビ』から多大な影響を受けている作品。

モール内のあらゆる品を自由に使ってゾンビを撃退したり、展示してある洋服を着たりと、『ゾンビ』の内容そのままの遊び方も出来る。また、技術の進歩から同時に数百体のゾンビを画面上に表示させられるようになり、大集団で襲い掛かるゾンビの恐怖を初めてゲーム上で表現出来た作品とも言える。

CHAPTER3.

EFFUGIUM

-脱出行-



STORY GUIDE

荒木哲郎(あらき てつろう)監督

「面白いアニメにできる」という感触があった作品

――まず、監督を務められるに至った経緯をお話頂けますか？

荒木　『H.O.T.D.』と同じジェネオンの作品である『ブラックラグーン』で、各話演出をやらせて頂いたのがきっかけで、プロデューサーの小倉さんがマッドハウスに指名でオファーしたそうです。

演出したロベルタ編はキャラ要素がありつつも、銃器などミリタリー部分で手抜きができないという、『H.O.T.D.』に通じるものがある作品でしたから、それを真剣に作っていたことに好印象を持って頂けたようで、佐藤大輔先生も『ブラックラグーン』を担当していた人ならばと同意してくれたそうです。

――原作をご存じでしたか？

荒木　いえ、不勉強で存じ上げませんでした。

――お読みになられての印象は？

荒木　凄く激しい作品と思いましたね。あらゆる方面にアピールする迫力と、テンションの高さを感じました。それで、読んだその日のうちに、「（監督を）やるわ！」と返事したんです。「この仕事は、やった方がいい」というカンが働いたんですよ。マッドハウスではあまり作らないタイプの作品だったので、周囲の人には驚かれたり心配されたりしましたけどね（笑）。マッドハウスはミリタリーやアクションが得意なので、その点は向いているんですが、自分も含めて、お色気要素の経験者は少ないんですよ。

――でも、すぐに引き受けたのですよね。勝算があったのですか？

荒木　「面白くできる」とハッキリ思ったんです。自分が担当して、迷惑をかけるか貢献できるかと考えたとき、貢献できると感じたんですよ。

――セクシュアルやバイオレンスな表現が多い作品ですが、地上波放映ということで、表現が制限されることへの不安はありませんでしたか？

荒木　CS放送オンリーで、コアなファン層に向けて作るという案もあったんですが、俺は地上波のオンエアにこだわりたかったんです。実際、地上波の規制にかからない描き方をしながら、恐怖や迫力を十分に伝えるということはできたと思っています。そんなに特別なことをしたつもりはなくて、いつもの自分のメソッドの延長で作っているんですけどね。いつもと違うのは、お色気イベントをしっかり入れようと意識したことくらいです。

――本作のほかにも、コミックスのアニメ化作品を数多く手がけていらっしゃいますが、原作があるアニメで特に気をつけていらっしゃることは？

荒木　基本的には、「原作そのままだった」と言われることが目標です。アニメを見たときに、原作を読んだときと同じエモーションを感じてもらえるのが理想だと思うんです。ただ、原作からちょっとだけズラした方が、むしろそう感じてもらいやすいという場合があるんですよ。だから、アニメのスタッフの手心を感じさせないことが重要ではあるんですが、原作をフィルムに置き換えるうえで、メディアの違いが原因で加えざるを得ない手心は必要だと思っています。

スタッフの顔ぶれから自分史上最高の作品を予感

――スタッフは、どのように選ばれたのでしょうか。

荒木　まず、脚本の黒田洋介さんとキャラクターデザインの田中将賀さんを呼べるかどうかが肝でした。この二人にOKを貰えた時点で、勝った気になっていましたよ。そのあとは、過去に一緒に仕事をしたときに実力があると感じた人たちと、ひとりずつ交渉していきました。メインスタッフが決まったときには、自分が関わった作品のなかで一番凄い、自分史上最大の良い仕事になる予感がしましたね。

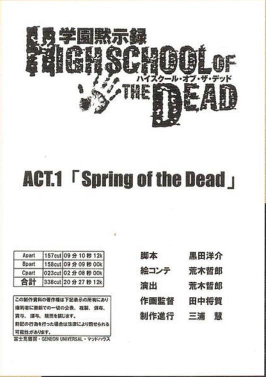
――田中さんを指名された理由は？

荒木　もう端的に、自分が田中さんの絵を好きだからですね。決定打になったのは『とらドラ！』のキャラクターデザインですが、かなり昔から意識はしていたんです。僕が設定制作をした『ギャラクシーエンジェル』で、彼が各話の作画監督をしていて、そのときに、同年代にすごく上手い人がいると



荒木哲郎 profile

アニメーション演出家。11月5日生まれ。『ギャラクシーエンジェル』の絵コンテ・演出で脚光浴びる。初監督はOVA作品『おとぎ銃士 赤ずきん』。代表的な監督作は『DEATH NOTE』『黒塚 KUROZUKA』など。



学園黙示録 HIGHSCHOOL OF THE DEAD
ハイスクール・オブ・ザ・デッド

ACT.1「Spring of the Dead」

Apart	157cut	09分10秒12k
Bpart	158cut	09分09秒00k
Cpart	023cut	02分08秒00k
合計	338cut	20分27秒12k

この制作資料の著作権は下記表示の所有にあり権利者に無断での一切の公表、複製、頒布、貸与、譲与、販売を禁じます。
前記の行為を行った場合は法律により罰せられる可能性があります。
富士見書房・GENEON UNIVERSAL・マッドハウス

脚本　黒田洋介
絵コンテ　荒木哲郎
演出　荒木哲郎
作画監督　田中将賀
制作進行　三浦　慧

超解！荒木マジック ACT.1徹底解剖

Scene:00 1話への思い入れ

荒木監督が演出と絵コンテを、田中氏が作画監督を務め、監督としても快心の作になったという本作1話。このエピソードについては、インタビューの収録時に、実際にコンテを見ながら振り返ってもらっている。本コーナーでは、荒木監督が取り上げた場面を、コンテとともに紹介。定評ある〝荒木演出〟の成立過程がかいま見える、制作現場の息吹が伝わってくるかのようなコメントの数々は必見だ。

「1話は自分的に、いい所に行けたな、到達点だなと思えた仕事です。俺には、監督としての意識と各話演出としての意識とがあるんですが、演出の側のプレイヤーとして、久しぶりにいいプレイを見せられたという手応えを感じました。」

この話は自分にとってひとつの到達点です

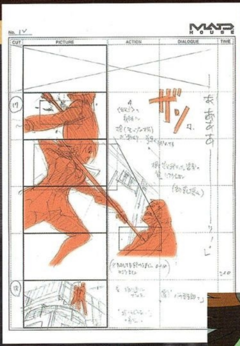
いうことで知ったのが最初です。その後、一緒に仕事をすることはなかったんですが、『ガングレイヴ』という作品で田中さんが在籍しているアートランドに出向したとき、「あ、ここが田中さんの机か」って彼の絵を見ていました（笑）。今回、ダメもとでお願いしまして、OKを頂いたときには気が狂いそうなほど嬉しかったですね。

——黒田洋介さんについては？

荒木　いま言った『ガングレイヴ』が、黒田さんの脚本だったんですよ。そのときに「構成力とアツさを兼ね備えた、すごく良いシナリオだなあ」と感じていて、当時制作デスクのプロデューサー橋本くんともそういう話をしていたんです。それで、こちらも熱心にお願いしまして、OKを頂いたときにはやっぱり狂喜しました。この二人がいてくれれば、俺は楽ができるぞと（笑）。

——ほかに、監督を楽させてくれた方は？

荒木　美術の草薙（編注：背景美術専門の制作会社）ですね。具体的には、美術設定の谷内優穂さん、美術監督の川本亜夕さん、3DCGを担当して下さった籔田修平さん。これまで、どなたとも一緒に仕事をしたことはなかったんですが、今回、いい出会いと最高のお仕事を頂きました。



超解！荒木マジック ACT.1徹底解剖

Scene:01 オープニングの前

「スケジュールにまだ余裕があったこともあって、絵作りが難しいカットばかり描いてますね。でも、僕が直々にこのシーンをお願いした原画の澤田英彦さんが、俺が思っていたより何倍もいい絵にしてくれました。澤田さんや田中将賀さんのようなすごい人がやると、自分のコンテを超えて良くしてもらえる。そういう驚きを、まざまざと感じました。」



ここはコンテに「初乳揺れ」って書いてあります。本作で初、かつ俺史上初です（笑）。

手加減なしで描いたので難しいカットばかりです

「白昼のゾンビ」の怖さを出すため色使いにはこだわりました

セリフはすべて原作者が細かく監修

——アニメ化にあたり、原作スタッフから要望などはありましたか？

荒木　原作の佐藤大輔先生からは、セリフ回しやシナリオ構成についていろいろご意見を頂いて、大変参考になりました。台本をチェックして頂けたばかりでなく、シナリオの打ち合わせにも同席してくださったんです。原作者というより、アニメスタッフの一員という感じでしたね。約一年弱のあいだ、ほぼ毎週お会いしていました。やはり言葉のプロだけあって、特にセリフを重点的に監修して頂きました。

——原作から微妙にセリフが変わっている場面がありますが、それは原作スタッフの意図なのでしょうか。

荒木　そうです。監修の際に、手を入れて頂いた部分です。より情感が深まって、高まる感触を得ました

——原作コミックスの4巻までを扱うというのは、最初から決まっていたんでしょうか。

荒木　いえ、決まっていたのは、話数が12話ということだけです。話数から逆算して、自分と黒田さんとプロデューサー陣、そして佐藤大輔先生で相談して、扱う範囲を決めました。

——5話のバトルなど、アニメ版で追加されたシーンもありますね。

荒木　尺とか見せ場の問題で、あそこにバトルが必要ということになったんです。それで、原作の先生方と相談して流れを決めていきました。

——原作では5巻に収録されている冴子のエピソードを、時系列を変えて9話に挿入した理由は？

荒木　物理的な事情です。原作を単純に話数で切り分けてみたら、このあたりで、ビジュアル的な見せ場があるエピソードが不足したんです。それで原作でも非常に人気のあるそのエピソードを、前倒しで挿入することになりました。

感覚が遠いからこそ面白くなった9話

——アニメ化するのが難しかったシーンやエピソードはありますか？

荒木　まさにいま言った9話、孝と冴子のエピソードですね。どう作れば、お互いが幸せな感じになるだろうかと迷いました。感覚的な話ですが、このエピソードには原作の両先生の個性が多分に入っていて、それは誰もが理解できるものではないと思うんです。そして自分は、両先生の個性の深い部分からは遠い場所にいると感じたんです。逆に1話などは、自分と先生方の感覚が非常に合っていると感じたんですが……。だから、制作の最初の頃から、「あそこ、どうしようかなぁ」と考えてしまっていました。でも結果的に、一番楽しかったのも9話でしたね。絵コンテのチェック中から何かがたぎってくるのを感じまして、実際、すごい爆発力が生まれて、とても好きな回になりました。もう分からないなりに、理解を超えれば超えるほど面白いんじゃないかという感覚で作ったんですよ。例えば、最後に孝が言う「望むところろ！」っていうセリフ、あれは自分の頭の引き出しには全く無い言葉なんですが、ものすごく爽快に言い放てば、突き抜けた快楽が生まれるだろう



メインスタッフが決まったとき



と。実際やってみてもらったら、その「理解できなさ」が面白くて、現場で大爆笑が生まれました。音響監督のたなかかずやさんが「ホームラン」と名付けていたのが印象的でしたね。

——神社から脱出する場面で、孝が突然、野性に目覚めたようになりますよね。あそこは結構、孝というキャラクターについて行きづらい場面かなと思うのですが。

荒木 僕が彼を演出する上で意識したのは、「その場の情動に抗わない男」というところです。それは若さそのものだし、すごく大事な能力だろうと。理性では、一番大事にしなければいけないことがわかっているんだけど、カラダはその場その場の熱源に反応してしまうという……そういう理解で描きました。「ああ、それなら俺と同じだ」と(笑)。

——そういう性格だからこそ、『H.O.T.D.』のような世界で生き延びていられるという部分もあると思います。

荒木 そう思います。でも、これは俺の解釈であって、特に9話は、さっきも言った通り、自分にとって距離があるエピソードなので、ひょっとしたら佐藤大輔先生に聞いたら「全然違うよ」と言われる解釈かもしれません。ちゃんと描けているかどうかという意味では、あの回は、そうではない可能性の方が高いと思っています。でも、わからない俺が演出したからこそ、逆にフィルムに予想外のパワーが溢れたと思うんです。こういうことがあるから演出っていう仕事は面白い、と再確認しましたね。

——孝は、基本的には麗が好きという解釈でいいと思われますか?

荒木 そう思います。彼に正面切って「誰が好きなの?」と聞いたら、「麗」って言うと思いますよ。ただ、ほかの女の子とイイ雰囲気になったら、その場の勢いに任せてしまうということですね。後先考えないところも、彼の個性のひとつだと思っています。

色と明るさ、そして空へのこだわり

——全体を通して、映像面で特に意識されたことはありますか?

荒木 「色」と「明るさ」です。これまで自分が関わってきた作品は、色使いが抑え目でモノトーンっぽいものが多かったんですが、今回はしっかり色を出して、明るい画面を作りました。特に1話に、光の表現へのこだわりが強く出ています。実は当初、「白昼堂々現われるゾンビ」の描き方を心配する声が結構あったんですよ。舞台が暗闇や夜じゃないと、怖くならないんじゃないかと。でも、俺は最初から全然危ぶんでいなくて、むしろ「煌々と明るい空の下に現われるゾンビの怖さ」を見せようと思っていたんです。そもそもアニメでは、強い日差しの昼間の絵作りは、演出家にとって難易度の高いひとつで、経験が問われる仕事なんです。でも、自分もそろそろ昼間の絵作りに自信を持ちはじめていたところだったので、勝算はありました。もうひとつ、こだわったのは「空」です。美しい空の下での惨劇、という表現をしたかったんですよ。だから美術のスタッフには「空で勝て」とオーダーを出して、素晴らしい密度の空を描いてもらいました。

——確かに、空の印象は強いです。もうひとつ、鉄塔が原作以上に強調されていますね。

荒木 あれは十字架のイメージで出しているんですよ。ただ、ここまで頻繁に出てくることになったのには物理的な理由もあります。1話って屋上のシーンが多いですが、屋上の絵って、遠景に何もないということになりやすいんですよ。なので、画面を賑やかす要素として置いたというのが最初です。そのために作ったCGモデルを、せっかくだからと思ってどんどん使っていった結果、作品を象徴するアイテムというゾーンに至ってしまいました(笑)。あと単純に、自分が鉄塔好きというのもあります。本当に極めてる人には及びませんが、日々バイクで走っていて気になるものがあったら撮る、という位には好きです。作中の鉄塔は青梅街道沿いの「びっくりドンキー関町店」ヨコの鉄塔を参考にしています。

かつてないほど幸せな仕事だった1話

——特に、印象に残っているシーンやエピソードは?

荒木 自分がコンテ演出をして田中さんが作監を担当した1話は、とても思い出深いですね。自分が望んで呼んだスタッフがいい仕事をしてくれて、自分自身もいい結果を叩き出せて、こんな幸せな仕事があるのかと思いました。

超解!荒木マジック ACT.1徹底解剖

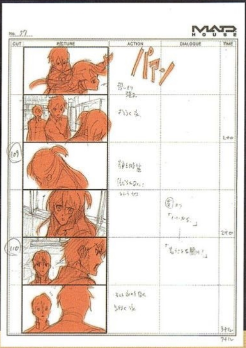
Scene:02 校内の混乱

「原作でビンタしてるシーンなんですが、孝のキャラクター描写として、ビンタを用いるのがベストかどうか迷いました。結局、原作通りにしましたが、フィルムのインパクトとしては正解でしたね。どうせやるならと、首が真後ろを向くくらいの勢いで殴らせましたが(笑)、独自性が出て良かったと思います。」



この奥の生徒は俺です(笑)。最初に上がってきた絵が少し似ていたので、いっそ完全に似せてもらいました。

孝にビンタさせてしまうべきかで悩みました



超解！荒木マジック ACT.1徹底解剖

Scene:03 脇坂との戦い

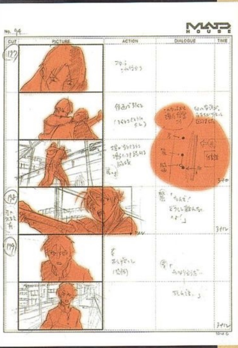
「脇坂戦はひたすらに大変でした。人と人が組み合って暴れるのって、作画的にはすごく難しいんです。この場面に限らず、『H.O.T.D.』では、よくキャラがキャラに掴みかかるんですよ。〈奴ら〉との格闘で掴み合うのは当然ですが、そうではない場面でも胸倉掴んだりすることが多い。原作の佐藤ショウジさんの個性だと思うんですけど、最初、困ったなと感じていたんです。作画の難易度が、いちいち上がるわけですからね。でも、何話かやっているうちに、これが作品のグルーヴ感、『H.O.T.D.』特有の温度感につながっていることに気づいたんです。それからは、原作になくても掴みかかるようにしました(笑)。自分がやった作品で比較すると、『デスノート』の対極です。あちらは、互いに椅子に座って接触しないっていうのが、作品の〝らしさ〟ですからね。」



脇坂には、妻帯者の象徴として指輪を付けましたが、目立ちませんでした。妻帯者の、女子高生に手を出したいという欲求の現われを描きたかったんですが(笑)。



制作途中にサービスのため足したカット。この頃はお色気サービスの仕方が分からなくて、思い切り見せてみたんですが、いま見るとダイレクト過ぎですね(笑)。



キャラ同士の掴み合いの多さが作品の温度を作っていると思います

いま言った昼間の演出、建物や鉄骨の影の落とし方などにも、手応えが感じられましたしね。実は、アニメの作業に入る前に原作の1話を読み返したとき、急に「これ、スゴいぞ」「こういう流れで、こういう風に作ったら、ものすごい1話ができる！」っていう予感がしたんです。そのときのイメージに届くように、作画、色彩、美術、声、音楽、SE、ひとつひとつ個別に丁寧にクリアして行って、ついにすべて合わさって計画通り理想のフィルムが出現した瞬間には、凄い達成感がありました。

——1話はカメラワークも印象的ですが、演出やカメラワークで特に意識された点は？

荒木　テンポや動きのメリハリ、緩急を、いかにコントロールするかですね。これが『H.O.T.D.』に限らず、どんな作品でも演出の肝だと思っています。その点は、自分のいつも通りのメソッドでやっています。

怖いのは人間、ゾンビは可愛い!?

——ゾンビが軸になる作品ですが、ホラー映画などは意識されましたか？

荒木　そうですね。ゾンビものであることがはっきり提示されている作品ですし、ジョージ・A・ロメロの三部作とテーマ的にも近しいですからね。ゾンビ映画は、以前からある程度は見ていましたが、『H.O.T.D.』をやるに当たって網羅的に鑑賞しました。

——最もお好きなゾンビ作品は？

荒木　ザック・スナイダーの『新ドーン・オブ・ザ・デッド』です。「この作品の表現をお手本にします」と、演出スタッフにも見てもらいました。ただ、この作品のゾンビは走るけど、『H.O.T.D.』のゾンビは走りません。ゾンビの動きについては、ロメロ作品のゾンビっぽく、というオーダーを出していました。

——ゾンビを描くうえで、特に意識されたことはありますか？

荒木　佐藤大輔先生が、「ゾンビ自体が恐ろしいわけではない。ゾンビそのものは災害みたいなもので、むしろ人間側が、仲間内でいさかいを起こしたりすることで、ゾンビを脅威に変えてしまうんだ」とおっしゃったことがありまして、これが、ゾンビ演出の大きな方針となりました。だからよく見ると、ゾンビ自体は可愛いんですよ(笑)。CGスタッフにも、「〈奴ら〉は、単体で見たら弱々しくて哀れで可哀相になるような感じで」という指示を出していました。大群になると怖く感じるだけなんですよ、と。〈奴ら〉は、CGスタッフの遊び心を発揮する対象にもなりまして、よく見ると、画面の端の方で味のある動きをしている奴がいたりします。ひたすら壁に向かっている奴とかね(笑)。

「乳が50%」という宣言に込めた覚悟

——ゾンビと並ぶ重要要素として、お色気があります。

荒木　もちろん、ものすごくこだわっています。おっぱいはアピールポイントとして外せないから、コンテ陣には「一人ひとつは〝乳芸〟を見せるように」と指示していました(笑)。

「勝った」と確信しました

——田中将賀さんから伺ったのですが、『揺乳』というDVDを参考資料に用意されたとか。

荒木　そうです、アダルトDVDです。タイトルを見た瞬間に「これだな」と思って(笑)。スタッフを集めているとき、最初に「今回はゾンビもので、自分はこんな感じにしたいんです」と言って『新ドーン・オブ・ザ・デッド』を渡してから、「あと、もう1枚がこれで……」って『揺乳』を渡してオチを付けていました。嫌がらせっていう気もしますが(笑)。

——制作の最初に、この作品の半分は乳だとおっしゃったそうですね。

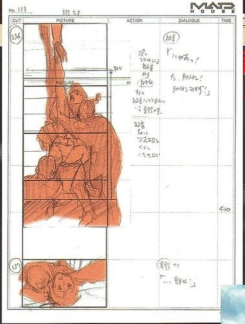
荒木　そこまで言わないと、みんな遠慮がちに作ってしまうかなと思ったんです。マッドハウスのスタッフは、自分も含めて非常にストイックなので、アクションがメインでお色気も少々、くらいの言い方をしてしまうと、真面目さが前に出てしまう可能性が高いんですよ。乳が50%という円グラフは、「恥ずかしがらずに覚悟を決めろ」という意味で出したんです(笑)。

——みなさんお色気には不慣れだったということですが、作っているうちに成長した部分もあったのでは？

荒木　ええ。中盤あたりからは、こちらから何も言わなくても自在に揺れるようになって、むしろ止め所を指示するまでになりました(笑)。でも、それくらいでいいんです。

——特に印象深い乳芸は？

荒木　7話の沙耶ですね。ハンヴィーで出かける前の、なんてことない会話



超解！荒木マジック ACT.1徹底解剖

Scene:04 喰われる敏美

「最初は敏美にバタバタ暴れさせていたんですが、いまいちだったので、ピクピク系の動きに変えたんです。そのとき田中さんが、お腹の動きをつけてくれて、それがインパクト絶大でした。ちょっと影の面積が変化してるだけなのに、すごい表現力がある。やっぱり田中さんすごい、キャラを可愛く描けるだけの人じゃないと、改めて思いました。」



このへんは原画家の有田さんが、いい仕事をしてくれました。都合よくパンツが見えるようにカメラを動かすのは大変だったらしいですが、見事な軌道を描いてもらえました(笑)。

田中さんが付けたお腹の動きがインパクト絶大！

シーンなんですが、彼女が走ってきて立ち止まってから、いつまでも揺れているんです。素晴らしい表現力だ、と感服しました(笑)。

距離感が近いキャラと、崇めて描くキャラ

——描写しやすかったキャラクターと、描くのが難しかったキャラクターを教えてください。

荒木 描きにくいキャラはいなかったですね。原作がしっかりしているので、迷うことはなかったです。自分自身との距離感が遠いキャラというのは確かにいるんですが、遠ければ遠いなりの、近ければ近いなりの描き方があるんですよ。近いキャラの代表格は、やはり孝ですね、基本がアホな男子生徒ですから(笑)。遠かったのは冴子です。現実の世界にいないキャラなので、崇める対象として描きました。キャラを自分に引き寄せて「わかる、わかる」という気持ちで描くか、「俺なんかが理解しようなんておこがましい」という気持ちで描くかの違いですね。

——麗はどちらでしょう。

荒木 彼女は、自分に引き寄せたキャラですね。

——麗は、1話での生々しい言動が、ネットの一部で随分と取りざたされた印象がありますが……。

荒木 正直、想定していなかった反応でした。俺としては、どこにでも見られる女性性のひとつを描いたつもりなんです。佐藤大輔先生も、同じ気持ちで描かれたんじゃないかと推測しています。極端な言い方になりますが、「あなたの隣にいる女性にも、こういう性質は備わっていますよ」と。彼女が特別に凶暴な女性ということではなく、女性にはこういう部分もあるという意識で演出しました。原作を読んだときから、麗というキャラにはとても興味を持っていたんです。アニメには滅多に登場しない、なかなか描くチャンスがないタイプの女性なので、監督に決まって彼女を描けるとなったときには「やったぁ！」と思いましたね。

——興味を持ったというのは、製作者としてですか?

荒木 そうです。人を描くことが職業である人間として、興味を持ちました。でも、彼女を異性として興味があるかと聞かれても、「あります」と答えますよ。個人的に、女性キャラのなかで一番好みなのも事実です。俺はどんな作品でも、いわゆるメインヒロインを好きになるんですよね(笑)。

——男性から見ると、生々しすぎて辛いところもある女性像だと思うんですが、女性視聴者には受け入れやすいキャラクターなんでしょうか。

荒木 それは、6話のコンテを切った山本沙代さんに聞いてみたいですね。6話の終盤で、麗と孝が口論の末に接近する場面は、オスとメスが求め合うという感じで、すごくいいシーンに仕上がったと思うんです。あれを山本さんは、自分にも通じるものとして描いたのか、自分にはわからないけど、という気持ちで描いたのか……俺には何とも言えないですね。

——沙耶は、生々しい女性像とも崇める対象とも違う、あえていえばアニメの記号に沿ったキャラクターだと思います。彼女については?

荒木 確かに沙耶は、記号を楽しんだキャラですね。でも意外と、内面をしっかり描けたんですよ。キャラの描き方としては、彼女が一番、上手くいったんじゃないでしょうか。

やられ役の声優陣の名演技

——メインキャラクター以外で印象深いキャラクターは?

荒木 2話で死んだ石井君です。彼がやられている様は、哀れだけどコミカルなんですよね。本人は必死なんだけど、見ているこちらは、失礼ながらおかしいっていう。あそこは、好きなシーンです。彼に限らず、やられ役の生徒のアフレコは面白かったですね。男子の多くは、浜添伸也さんが当てているんですが、芝居が上手いので本当に助かりました。「笑える殺され方をひとつ」みたいな無茶な指示にも、的確に対応してもらえました。そして意外と言っては失礼ですが、やられ役以外の演技もすごく良くて、たとえば11話の国際宇宙ステーションの男性宇宙飛行士を演じたときの「アルマゲドンだ……」というセリフは、そのいわば「無駄な」格好良さが俺にツボって、家で妻に物マネして見せたりしてしまいました。

——やられ役の声優さんは、何名くらいいたのですか?

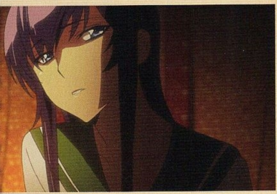
荒木 男女2名ずつです。ジーク役の原田ひとみさんにも、よくお願いしていました。彼女の叫び声は、すごく怖いんですよ。あと、やられるシーンで印象深いのが1話の敏美と美鈴ですね。敏美が腹を喰われるシーンは、パンツ丸出しで悶える様が可哀想だけど笑ってしまうという、半分ブラックジョークのつもりでコンテを描いたんですが、アフレコで声を当ててもらったらすごく怖くなって、誰も笑えないシーンになってしまいました(笑)。でも、あれはあれで良かったと思います。

女性声優陣のこだわりの感情芝居

——メインキャラクターのアフレコで、印象に残っている場面は?

荒木 たくさんありますが……1話ラストの、井上麻里奈さんの複雑な感情芝居は、印象深いですね。永が死んだことで動揺して、孝に対して攻撃的な面を見せるけど、孝が去ろうとすると哀れな女の姿を見せるという一連の流れ。あの女性の情念を描くにあたっては、やはり声の比重は大きいですから、納得いくまで何度も演ってもらいました。とはいっても、井上さんの演技は、最初からすごく良かったんですよ。録り直しが多くなったのは、むしろ尺の問題ですね。感情芝居は、心が入れば入るほど、尺に合わせるのが難しくなりますからね。それから、9話の沢城みゆきさんも、冴子の鬱屈から解放への流れを、芝居で上手く印象づけてくれました。冴子の芝居については、僕も田中さんも佐藤大輔先生もひたすらにこだわりまして、他の役ならOKを

麗は女性像の典型のひとつ、冴子は崇める存在と見ています





出すレベルでも、冴子は「まだまだ!」という感じでした。冴子は難しいキャラクターではあるんですが、「沢城さんなら演れるに決まっている」と思っていたんです。『ギャラクシーエンジェル』でお仕事を見せて頂いていて、彼女は当時、高校生だったと思うのですが、そのときからすごく上手かったんですよ。冴子役が彼女に決まったときは、嬉しかったですね。

沙耶のピンク髪は世界観の象徴

――制作中の出来事で、印象に残っていることはありますか?

荒木　先ほども話した通り、マッドハウスという会社でお色気要素のある作品が動くのは珍しいんですよ。だから、お色気シーンの作業は、どうしても意識してしまいました。仕上げのパソコンのモニターに乳首の色のチェックをしに行ったり、エロい声の流れるラッシュフィルムを大音量で流してチェックしたりするときに、一応仕事の顔で平然としてましたけど、内心「なんてハレンチな集団なんだ俺たちは」と思っていました。でも、そういう背徳感も新鮮で、楽しかったですよ。ほかのスタッフも、いつもはこういう仕事をしないぶん、「こんな仕事をやっちゃってる俺」を楽しんでいたと思うんです。みんな、すごく新鮮だったんじゃないかな。

――セクシュアル表現もそうですし、いわゆる「萌え」系なキャラを描かれるのも、荒木監督としては……。

荒木　そうですね。ギャグはともかく、お色気ゾーンの作品はほとんどやっていなくて、その意味でも新鮮でした。例えば、沙耶の髪の毛は、アニメでははっきりしたピンクで塗っていますが、ピンク髪の女の子が登場するアニメっていうだけで、マッドハウスでは常識破りなんです。

――ピンク色の髪の毛には、特殊なオーラがあるということですか?

荒木　世界観の錠前をひとつ外す力があるんですよ。麗の茶色や冴子の紫って、アニメキャラクターの髪色としては派手なゾーンではなくて、全然普通なんです。でも、ピンクは違う。アニメ界には「ピンクの髪のキャラが出ちゃうような作品」という言葉があるくらいで、「この作品は、ピンクの髪のキャラがいてもいい世界」という証明になるんです。だから最初、沙耶の髪の色は、茶髪が赤っぽく見える程度のゾーンに収めておくべきではないかという意見もあったんですが、俺は「いや、ここはピンクで!」と押し通しました。それによって、あるラインを踏み越えたんですよ。このときは、「ピンクにしてやったぞ!」と快感すら感じましたね(笑)。これはつまり、そういう世界に踏み込むという決意表明だったわけで、まあこんな事を通じてでも、作品の方向性がスタッフに伝えられたりするものなんです。

超解!荒木マジック ACT.1徹底解剖

Scene:05 高山の自殺

「自殺の場面は、日差しの強さをほかのカットよりも一段上げて、白昼の惨劇という部分を強調しました。ちなみに、高山が歩いている廊下に『翔け藤美生』っていうポスターがありまして、羽ばたけなくなってしまった〈奴ら〉との対比を狙ったんですが、目立ちませんでしたね(笑)。」



作品の舞台は春ですが、昼間をしっかり描くため、美術スタッフには「夏の日差しで」と指示していました。



白昼夢のようなムードを強調しました

コータというコメディキャラの難しさ

――世界観の表現といえば、キャラクターデザインの田中さんが、「コミック的な崩しは世界観を崩しかねないので、どこまで許すかで悩んだ」とおっしゃっていました。監督としては、この部分の線引きはどのように?

荒木　基本的には、原作でやっているレベルのことは、原作にあるんだからOKだろうと思っていました。あとはシーン単位の演出次第だろうと。「このシーンは漫符が似合わないな」と思って外した場面もあるし、逆に、積極的に使った場面もあります。

――田中さんは、コータが一番、世界観を崩しやすいキャラなので気を遣ったとおっしゃっていました。

荒木　確かにコータは、スタッフの意思統一が存外難しいキャラでしたね。崩れる余地が大きいぶん、外れやすか

ったんです。だから、作画にチェックを入れた数は多かった。それを、どういう線引きで判断していたかと聞かれると、感覚的なものとしか言えないんですが……ただ、その感覚の部分が、田中さんと俺とで全然ズレていなかったんです。だから、田中さんに回せば、きっとなんとかしてくれるだろうと思っていました。自分が彼を描く上で気をつけていたのは、「可愛くなるように」ということです。キモオタと言われていますが、キモい奴ではなく可愛い奴と捉えて描くようにしていました。

――やはり、ギャグ的な場面が難しかったのでしょうか。

荒木 そうですね。ギャグ表現の絵って、ただ設定の顔を描けばいいというものじゃない分、デリケートで難しい作業なんです。原作の漫画に描かれているシーンなら、それを踏襲するという大きい選択肢があって分かりやすいんですが、そうでないシーンでは、作画スタッフが表情の選択に迷うことが多かったですね。

オープニングとエンディングの功労者

――エンディングの曲が毎回変わるのは、非常に新鮮でした。

荒木 プロデューサーであるジェネオンの小倉さんが、最もこだわった部分です。実は最初、この話を聞いたときに「困ったな」と思ったんです。毎週、違う絵を用意する余裕はなかったので、どの曲でも共通で使える演出を発明しなければいけないなぁと。結果的には良かったですね。毎回、違う曲で締める形になったことで、終わりかたが画一的にならずに済みました。やってみるもんです。

――その発明が、毎回、写真が変わるという演出だったんですね。

荒木 エンディングの絵コンテを描いた、森山洋君のアイディアですね。彼と雑談しているとき、お互いが好きな『28日後…』というイギリスのホラー映画の話になったんです。この作品の冒頭に、主人公が目を覚ましたら街から人々が消えていて、捜索願を掲示板に貼り付けるというシーンがあるんですね。「あれ、格好いいですよね」って話をされて、「そのアイディア、イケるんじゃない？ イケるイケる！」って言って、彼に掲示板のコンテを切ってもらったんです。そうしたら、「これはいい！」と。

――森山さんは、オープニングの絵コンテにも参加されていますね。

荒木 スタイリッシュな絵は彼の仕事です。で、エロいところは俺の絵で作るという(笑)。みんなが「おお！」って驚くところの大半は、森山君が描いていますよ。オープニングにはオシャレさが欲しくて、そのためには彼の力が絶対に必要でした。この本にも、森山君が描いたカットが載ると思いますが、ぜひ、彼の凄さを見てほしいですね。いつも、自分の仕事をビジュアル面で手伝ってくれる人なんですよ。前に監督した「デスノート」にも参加してくれていました。目立つポジションに立つことがあまりないので、有名ではないと思うんですが、知っている人は誰もが天才と認める人です。

――毎回入る要素といえば、サブタイトルの出方も面白かったです。

荒木 あれは、アメリカの連続ドラマ『HEROES』を参考にしています。このドラマ、好きなんですよ。

――8話のパンツが衝撃でした。

荒木 本編の中の絵として作るという条件で、各話のスタッフに作ってもらっていたんですが、8話のコンテを担当した平尾隆之君の回答があれでした。ビックリしましたけど、さすがだと思いましたね(笑)。あのカットも、その後の作業でカットが回ってくるたびに、背徳感に苛まれた思い出深いカットです。

――〈奴ら〉の声を、著名な方々が当てるというアイディアはどこから？

荒木 酒の席で、「〈奴ら〉役にゲストを呼んだら面白いね」という話が出たんです。そうしたら佐藤大輔先生が、友人の『フルメタル・パニック』の賀東招二さんをお呼びになって、そこから、毎週いろんな方を呼んでみましょうということになりました。〈奴ら〉を演じて頂くためにお呼びしたケースもありますし、例えば黒崎真音さんがそうなんですが、アフレコの見学に来た方を引っ張りだすことも多かったです。

――演技指導は、どのように？

荒木 最初に佐藤大輔先生に教えて頂いたメソッドを、どの人にもお伝えしました。「喉を使わず、空気が漏れるように」というやつなんですが、コツさえ掴めば誰にでもできる発音なので、〈奴ら〉はゲスト出演の芝居には最適なキャラでしたね。その流れを説明するのも楽しかった。有名なひとに対して、「ここでバットで頭を殴られて、槍で腹を串刺しにされます」とか(笑)。ちなみに、8話の、冴子に倒されて沙耶に体液をかける〈奴ら〉は、原作の作画の佐藤ショウジ先生に当てて頂いたんですが、作画作業がたまたまアフレコの後だったので、ショウジ先生の顔に似せて描いています(笑)。

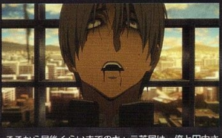
超解！荒木マジック ACT.1徹底解剖

Scene:06 冴子の登場と永の死

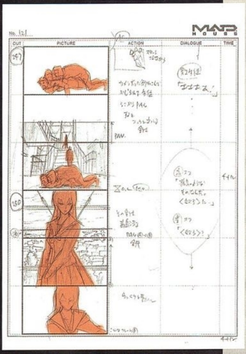
「冴子の初登場は田中さんが描いています。コンテは、木刀を取り出す途中で終わっていたんですが、田中さんに『振り下ろすまで描きたい』と言ってもらえて、そのように変えました。それが結果的に、すごくいい効果を生みましたね。このシーンは演出の自分も、木とか鉄塔の描き割り素材、ブックっていうんですけど、それをカメラの移動に合わせて引き幅を変えて奥行きを出す"密着引き"という技法をすごく複雑に、頑張ってやっているんですが……。でも、このカットにパワーがあると思ったら、俺の手柄もちょっとはあるということを、みんなに知ってほしい(笑)。それから、このシーンの直後、永が〈奴ら〉になっていくときの顔が好きなんですよね。これまでの田中さんの仕事にはなかったゾーンの絵じゃないかと俺は思っています。そういう意味で、田中さんの別の引き出しを開けてみせることができたという、「どうだ」という気持ちがありましたね。



フィルムクオリティって、手間の量だと思うんですよ。この1話は、どのカットも手間がかかっていますね。



ここから最後くらいまでのキャラ芝居は、俺と田中さんが二人して猛然と作業した、思い出深いところです。



田中さんの別の引き出しを開けてみせることができたという気持ちがありましたね



「引き受けるべき仕事」
という直感は正しかった
やってよかったと
心から思える作品です

自己レコードを更新できた作品

——制作も放映も終了して、いま振り返ってみて、いかがですか?

荒木　やって良かったと思っています。最初の、「やっておくべき仕事だ」という直感は正しかったですね。何が一番嬉しいかといえば、この作品に関わったスタッフに『「H.O.T.D.』をやっていた人にお願いします」という言われ方で、他の仕事のオファーが来るようになったことです。

——監督自身には、この仕事でステップアップしたというような手応えはありますか?

荒木　監督をやらせて頂くのは3度目なんですが、「今回はここを上手くやろう」と思って、やっぱり上手くいかなかったという部分はあります。だから、監督としては、まだ合格点までは達していないと思っています。

——上手くいかなかった部分というのは、具体的には?

荒木　カットのチェックを溜めない男になりたかったんですけど、すごく溜めてしまったんですよね。監督業は仕事量がすごく多いので、いかに上手く裁いていくかも重要なんです。決して雑にならず、自分の意思をきちんとフィルムに込めて、なおかつ猛スピードで現場を回していくということが求められる。でも、いいスピードを出せなかったなと……。あとは、人間関係の見極めやコントロールもまだまだでしたね。「みんなを幸せにしながら、すごいフィルムを作ろう」と思っていたんですが、幸せにしきれなかったなぁと感じています。それでも、まあ、それでも以前よりは多少でも、進歩しているはずだと信じたいです。

——監督業以外の部分、コンテや演出としての手応えは?

荒木　フィルムメーカーとしては、これまでよりもう一段階、良い物を作ることができたと思っています。それは、スタッフが良かったからなんですけど、それでも自分の中では、フィルムクオリティの自己レコードを更新できたと思っているので、俺をこの仕事にアテンドしてくれた人に感謝したいですね。

超解!荒木マジック　ACT.1徹底解剖

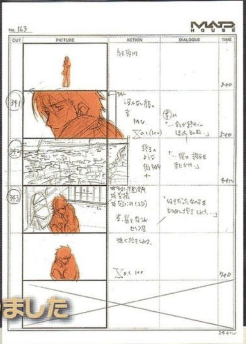
Scene:07 ラストシーン

「ラストカットは、ベストな空撮感を出すため、各素材の動き、望遠のパース、引きモノのスピード感等を細かく指示しましたね。スタッフには『これはセカチュー』だと、ゾンビに囲まれたなかでの結婚式みたいなもんなんだと説明しました。微調整を何度も繰り返して、ラストテイクをもらったときには、やり遂げた気持ちになりました。」



ここの孝の気持ちは、抑えて抑えて描きました。麗がヒートアップしていくごとに心が冷めていって、彼女の意地汚さみたいなものもわかっている。それでも抱きしめるという気持ちが、彼にはあるんです。

狙い通りになったときには達成感がありました



ACT.1

SPRING OF THE DEAD

脚本：黒田洋介
演出：荒木哲郎　絵コンテ：荒木哲郎
作画監督：田中将賀、宮前真一
総作画監督：田中将賀







これって……！なんだよ……！

平和な学園に、突如として現われた「動く死体」。孝たちの日常は、原因もわからないまま、一瞬にして崩壊してしまう。

いいから言うことを聞け！





教室に戻った孝は、事態が飲み込めず苛立つ麗をひっぱたいて強引に連れ出し、彼女とともに校外に逃げようとする。しかし、事態が知れ渡ったことによる混乱で、外に出られなくなる。

し……死んだ……

校門では、死体が人を襲うという異常事態が発生。孝は見通しがいい場所にいたため、この異変にいち早く気づく。



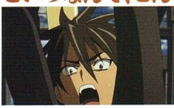
幼なじみにフラレたぐらいで……



破滅の日の朝、麗が永と付き合い始めたことで気力を失った孝は、授業をサボっていた。沙耶の説教にも上の空。

こいつなんで、こんなに力が!?







逃走中に永が麗をかばい、動く死体となった脇坂教諭に噛まれてしまう。動転しつつも、何とか脇坂を倒した３人は、屋上への避難を試みる。

今回の犠牲者





永をはじめ、藤美学園にいた者の多くが犠牲に。精神を病んだり友に見捨てられたりと、極限状態での死が生々しく描かれていく。犠牲者第一号は、校門で〈奴ら〉に噛まれた手島先生。

日常の崩壊と親友の悲劇

新年度に入ったばかりの藤美学園。幼なじみの宮本麗に振られて腐っていた小室孝は、校門での異変に気づく。彼が目にしたのは、教師が不審者に噛み殺され、その死体が蘇って人間を襲うという異常な光景だった。驚いた孝は、麗を連れ校外に逃げようとするが、学校中がパニックに陥ったため、校内に留まらざるを得なくなる。混乱のなか、麗の恋人の永が、動く死体〈奴ら〉に噛まれて負傷。噛まれた者は〈奴ら〉になると見抜いた永は、親友である孝に自身の始末を願う。永の願いを聞き入れる孝。恋人を目の前で失った麗は錯乱し、孝を責め立てる——。

STREETS OF THE DEAD

僕は親友を手にかけ、好きだった女の子を初めて抱きしめた……



俺は最後まで俺でいたい……



こんなのウソ……ウソよ……





本当のことなんだ!!

〈奴ら〉になりかけた永は、自分を倒せと孝に言う。永の死を認めたくない麗は必死に止めるが、孝は親友を救うため、永に止めを刺す。

本気で言ったんじゃないの!



屋上に出た3人は、街全体が混乱していることを知り驚愕。永は動く死体の特性を見抜き、これを〈奴ら〉と名付ける。その直後、永に異変が……。





そして喰われた奴が死ぬと〈奴ら〉になって蘇る



崩れゆく人間関係

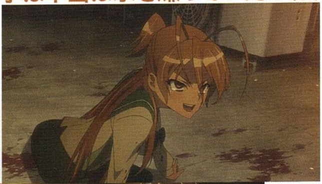
友情を確かめ合いながら逃げる敏美と美鈴。しかし美鈴は、自らが危機に陥るや、態度を豹変させ敏美を見捨てる。





恐怖によるエゴの表出や相互不信は、本作の大きな主題のひとつ。こうした描写は、今後もたびたび登場する。

孝は本当は永を嫌っていたのね!



僕が一緒にいたら邪魔だろ

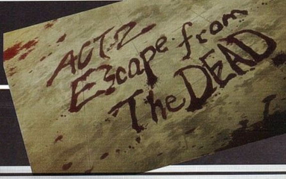




麗は、永の死に心を乱して孝を責めるが、孝が立ち去ろうとすると、一人にされる恐怖から彼にすがりつく。思い人を初めて抱きしめる孝。しかし、その表情は虚ろだった。

ACT.2

ESCAPE FROM THE DEAD



脚本：黒田洋介
演出：熊澤祐嗣　絵コンテ：熊澤祐嗣
作画監督：落合瞳
総作画監督：田中将賀





アンタ死にたい？

それとも生きたい？

一緒に逃げていたコータと沙耶。沙耶は、煮え切らない態度のコータを叱咤し、この事態が、常識的な対応で何とかなるものではないことを説く。



釘打ち機……！　ガス式か！

ひ……ひらの～

釘打ち機を見つけたコータは突然、強気に。猛スピードで簡易銃を作成し、〈奴ら〉を倒していく。あまりの豹変ぶりに沙耶も驚愕。



お父さん！　あたしの声、聞こえないの？

麗は父に連絡を取ろうとするが、父も切羽詰まっており、まともに会話できないまま切れてしまう。



せ、先生！　早く逃げてぇ！

保健室では、男子生徒の石井が〈奴ら〉に噛まれ、現われた冴子の手で止めを刺される。石井は静香を守っていたが、天然な静香は彼の名前も覚えていなかった。



男の誇り（プライド）を守ってやることこそが

女たる矜持（スタイル）なのだ

今回の犠牲者





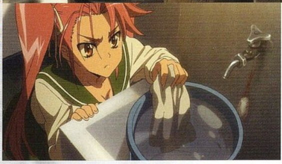
今回も学園内に死者多数。特に、静香を守っていた石井の、コミカルさを漂わせつつも切ない死に様は印象的だ。また、校外でも多くの犠牲が出ていることが、ニュースを通じて語られる。

それぞれの抵抗と生者たちの集結

生徒も教師も次々と〈奴ら〉と化していく藤美学園で、それぞれの能力で活路を切り開こうとする者たちがいた。天才的な頭脳を持つ高城沙耶と、軍事マニアの平野コータ。剣道日本一の毒島冴子と、校医の鞠川静香。そして、孝と麗。生き延びるために奮起し、協力し合う6人の男女は、沙耶の悲鳴に導かれ、職員室に集う。一時の休息ののち、学校のマイクロバスで校外に脱出し、家族を助けながら安全な場所に移動することを決める孝たち。しかし、直後にテレビから流れてきたニュースは、学園周辺と同様の混乱が各地で起きていることを伝えていた……。

なにか、わかっちゃったワケ？
わかんないけど、わかりましたっ！





簡易銃を手にしたコータは、沙耶を守ると思い定め奮戦。一方の沙耶は、天才的な頭脳で〈奴ら〉の弱点を見抜いていく。

どこに……逃げるの

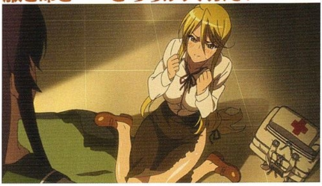
家さ！





屋上では孝と麗が、校外に脱出すべく攻勢に出ていた。不安でたまらない孝だが、麗を元気づけるため、努めて明るく振る舞う。

服と命と……どちらが大切だ？



車のキーがある職員室に向かう静香。動きやすくなるようにと冴子がスカートを破ると、極限状況にありながら本気で怒り出す。この天然ぶりが静香の真骨頂。

両方！

もうやだあ～!!　ママぁ～!!







職員室の前では、簡易銃の弾が切れ、沙耶が追い詰められていた。強気な一方で恐がりな彼女は動転するが、とっさに掴んだ電動ドリルで反撃。孝や冴子は、この騒ぎを聞きつけて職員室に向かい、周囲の敵を一掃する。

もちろん本気じゃない。本当は……不安だったのだ

冴子の怪しい笑み



怪しい笑みは、彼女の隠された性癖の表れ。その真実は、9話で明かされる。



ACT.2から活躍する冴子。よく見ると、〈奴ら〉を倒すたび笑っている。





仲間を得たことで緊張の糸が切れ、泣き崩れる沙耶。このあとメガネをかけ、メガネッ娘好きなコータを喜ばせることに。

もういい。充分だ



馬鹿にしないでよ！アタシは天才なんだから！

ACT.3
DEMOCRACY UNDER THE DEAD



脚本：黒田洋介
演出：室谷靖　絵コンテ：宮繁之
作画監督：井上英紀
総作画監督：田中将賀

……チームだ。チームを組むのだ




チームを組み、脱出計画を実行に移す6人。孝は、チーム結成の直後から先頭に立って行動し、リーダーとしての資質を見せている。

行くぞ！



どうしてそれだけなんだよ！



パニックを恐れてるのよ



テレビのニュースを見て、事実を矮小化しようとしているかのような報道に苛立つ孝。これに対して沙耶は、〈奴ら〉が急速に数を増やしていること、政府がパニックを恐れていることなどを冷静に分析してみせる。

やはり見えてないのか……




話すより走れ！走るんだ！



視覚がないという〈奴ら〉の弱点を突き、うまく校外に出た6人。途中で生徒を助けるが、一人がミスを犯した結果、孝たち以外は全滅。

……僕がいくよ

孝……なんで？




孝は、危険な役目を率先して引き受けていく。孝を無気力な男と見ていた麗は、彼の行動に戸惑う。

……本当になんでかな……

今回の犠牲者




孝たちは校内で数人の生徒を助けるが、結局、マイクロバスにたどり着く前に全滅してしまう。紫藤の側でも生徒の一人が、紫藤に冷酷に切り捨てられ、〈奴ら〉に喰われている。

チームの結成と紫藤との確執

報道を聞いてショックを受けつつも、脱出計画を実行に移す孝たち。駐車場のマイクロバスへと向かう途中、孝は意外なリーダーシップを発揮する。〈奴ら〉の大群が迫るなか、6人は何とか乗車。紫藤教諭と彼の教え子たちを救助して校外に脱出するが、麗は紫藤の同行に激しく反対する。出発後、紫藤はバス内でのいさかいを利用して、自らがリーダーとなることを宣言。納得がいかない麗は、強引に降車する。孝が説得に向かうが、直後に起きた爆発事故でバスと分断され、帰還は不可能に。二人は、冴子たちと再会の約束をし、独自に行動を始める。

まだ僕にはわかってなかったわけだ。この世は、もう、終わってるってことが……



……もう、にんげんじゃない！

一行を乗せたバスは、〈奴ら〉を撥ね飛ばしつつ校外へ。運転手の静香は、人を轢く抵抗感と必死で戦う。



あんな奴、助けることない！

力なき者に生き残る価値はありません

一見、人格者だが、実は冷酷な紫藤。孝は彼らの救援要請を受け入れるが、本性を知る麗は拒絶しようとする。

壊れた世界の恋人たち

印象的なサブエピソードが、卓造と直美カップルの死。卓造は直美の身を案じながら倒れ、直美は生き延びることを拒み〈奴ら〉のなかに消える。





直美の選択には賛否あるだろうが、２人の絆が本物だったことは間違いない。

こいつが気にいらねーんだ



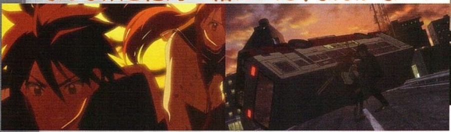
出発直後から、孝たちと紫藤のグループは衝突。具体的な解決策を示さないまま不平ばかりを言う角田に、麗は槍術で制裁を下す。

多数決で私がリーダーということになりました



紫藤は「グループにはリーダーが必要」と語り、自らがリーダーとなることを宣言。彼が連れてきた生徒たちには支持されるが、紫藤に因縁がある麗は受け入れられず、バスから飛び出してしまう。直後に別のバスが現われ、横転して爆発。麗は、追ってきた孝共々、孤立してしまう。

そんな奴と絶対一緒にいたくなんかない！





待てってば！





東署で落ち合いましょう！

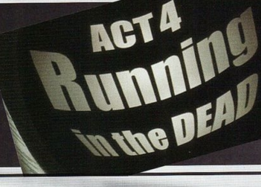
行こっ

孝は燃えさかるバスを挟み、冴子と合流を約束。麗の力を借りて〈奴ら〉の襲撃を退けると、単車を拾って合流地点へ向かう。

ACT.4

RUNNING IN THE DEAD

脚本：高橋龍也
演出：市村徹夫　絵コンテ：荒木哲郎
作画監督：小谷杏子
総作画監督：落合瞳







そうだ……ここは……死者の国だ……

孝と麗は、夜の床主市をバイクで駆け抜ける。見慣れた街は、ゴーストタウンを思わせる死の世界と化していた。





俺は永じゃないんだよ！



本当に……最低ね！

ガソリンスタンドで麗と口論になった孝。麗から離れ、給油機を動かすのに必要な金を得るためにレジを叩き壊す。破壊の快感に酔っている節も。





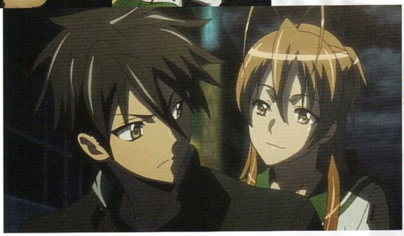




役に立つものが手に入るかも！

凄いな……おまえ

明かりを点けたパトカーを発見する二人。警官は死んでいたが、車内から拳銃が見つかる。このとき麗は、物怖じすることなく死体を探るという強さを見せ、孝を驚かせる。



でも、銃があるからちょっと安心してるでしょ？

今回の犠牲者





新たな犠牲者は、麗を襲った暴漢のみ。彼の生死は直接的には描かれていないが、ラストカット(↑)では、矯正器をつけた歯のアップが映され、彼が〈奴ら〉化したことが示唆されている。

二人での道行きと人間への発砲

死の街と化した床主市街を往く孝と麗。二人は、警官の死体から拳銃を手に入れる。次いで、給油のためガソリンスタンドに入ったところで、互いの不用意な発言が原因で険悪な雰囲気に。苛立った孝は麗から離れるが、この隙に麗が、スタンドに潜んでいた暴漢に囚われてしまう。劣情をむき出しにしつつ、孝を威嚇する暴漢。孝はわずかな隙を突いて暴漢を撃ち、麗を取り戻す。銃声を聞きつけた〈奴ら〉がガソリンスタンドに迫るなか、動けない暴漢を残して立ち去る二人。危機を脱した孝の心に、人間を撃って見殺しにしたという事実が重くのしかかる。

RUNNING IN THE DEAD

おまえこの子とヤってんだろ？ 毎日ヤりまくってんだろ？



ガソリンスタンドには暴漢が隠れていた。彼は、麗を人質に取ってバイクを奪おうとする。やむなく従う孝だが、男の欲望をあらわにして麗に触れる暴漢に、怒りをつのらせていく。

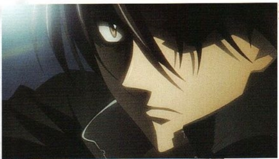
……なあ、見逃してもらえないか？







うるせえ！ おまえもブチ殺してやろうかあ！



撃つのは初めてだけど、これなら外れない

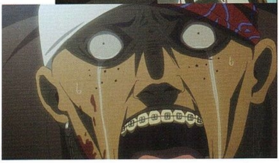
孝の話をまともに聞こうとせず、ひたすら傍若無人に振る舞う暴漢。孝は、わずかな隙を突いて銃を抜き、彼を撃つ。肩を撃ち抜かれた暴漢は、一転して情けない態度になり、２人に助けを乞い始める。

そんな奴を相手にしてるヒマはない





穴っ！　血が……！
血がっ！



さんざん身体を触られた麗は、暴漢に制裁を加えようとするが、一連の騒ぎは〈奴ら〉を引きつけていた。孝と麗は、暴漢を残してガソリンスタンドを出発。残された暴漢に〈奴ら〉の大群が群がる……。

おい、行っちまうのかよ！ 俺をひとりで……

紫藤の人心掌握

一方その頃、バスでは紫藤が、不安がる生徒たちをなだめて彼らの信頼を得ていた。紫藤の態度は、客観的に見るとうさん臭いのだが、話術の巧みさゆえか、生徒たちは彼に盲従していく。



当初から紫藤を肯定的に見ていなかった冴子たちは、彼の教え子たちとは対照的に、距離を広げていく。

僕は、ひとりの人間を死に追いやったのだ

……これからもこういうことは何度もあるんだろうな





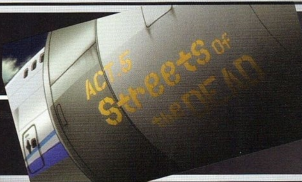


そうなの？ いえ、そうね

〈奴ら〉の出現から最初の夜明けを迎え、激動の一日を思い返す孝。空が晴れ渡り、太陽が美しい朝だったが、彼の気分は、爽やかとはほど遠かった。

ACT.5

STREETS OF THE DEAD



脚本：黒田洋介
演出：熊澤祐嗣　絵コンテ：熊澤祐嗣
作画監督：渡辺純子、相馬満、大塚あきら、落合瞳
総作画監督：落合瞳



バスでは沙耶が、〈奴ら〉への恐怖から、人々が閉鎖的、排他的になっていく可能性を指摘。紫藤たちが既にそうなりつつあると語る。

あいつ、もうそういうノリになってる

船でしか来られない洋上空港にまで出るとはな……

洋上空港で〈奴ら〉の掃討に当たる南リカ。ちなみに右の〈奴ら〉は、床主にロケに来ていた俳優。







高城さん、小室のこと好きですもんね

事態を冷静に分析してみせる沙耶だが、孝の話を持ち出されるとしどろもどろに。あまりにわかりやすい反応に、周囲は突っ込みを入れられず。



あたしたちは<奴ら>じゃないのに！



頭に血がのぼってるんだよ

橋上の混乱を見た孝は、引き返すことを決断。このとき、混乱の中で暴力に走る「人間」に襲われ、麗は衝撃を受ける。

徒歩での渡河も許可されておりません！



沙耶の予想通り、当局は橋に検問を作り、市街地を事実上、隔離していた。橋の対岸の人々は、〈奴ら〉への恐れと閉め出される不安からパニックに陥る。

生き残るため、団結しましょう！



孝と冴子は、合流地点を川向こうに設定していたが、バスは封鎖で足止めされてしまう。そしてバス内では、紫藤グループのカルト集団化が進んでいた。

今回の犠牲者





今回は人間社会の混乱が重点的に語られ、画面上で死は描かれなかった。放水車で川に落とされた不良グループが犠牲者といえば犠牲者だが、好き放題に暴れた報いであり、自業自得。

紫藤との決別とチームの再集結

〈奴ら〉の拡大を恐れる当局は、床主市の東西を隔てる御別川を封鎖。孝は、冴子たちとの合流地点にたどり着くのは難しいと判断し、バスの予想進路に向かう。一方バスでは、紫藤が独善的なカルト集団を生み出しつつあった。これに同調できない冴子たちは、バスによる合流地点への到着を諦め、紫藤との決別を決断。静香を引き留めようとする紫藤を威嚇し、強引にバスから降りるが、直後に〈奴ら〉の襲撃を受けてしまう。追い詰められていく4人のもとに、騒ぎを聞きつけた孝と麗が到着。合流を果たした一行は、静香の友人の家で休むことになる。

生き残るために、この終末のなかで、初めての"攻め"に出たのだ

男子(おのこ)だな、平野君



あんたに付き合う義理なんてないわ！







紫藤と相容れない冴子たちは、孝と何とか合流するため、バスを降りることを決める。引き留める紫藤の前に立ちふさがったのは、意外にもコータ。簡易銃を手にした彼は、彼を小馬鹿にしてきた者たちへの怒りをぶちまけ、紫藤を威嚇して降車を成功させる。

俺はずっと我慢してきた！

こんなとき……





孝たちは、橋を渡れず、冴子たちも見つけられず、手詰まりになってしまう。弱音を吐きかける麗を孝は一喝。このとき口にした「言うな!」は単なる叱咤ではなく、永の話を持ち出してほしくないという、孝の感情の表れとも取れる。

言うな！

今は……戦の一字あるのみ！



バスを降りた冴子たちは、〈奴ら〉に包囲され窮地に陥るが、派手な戦闘は、冴子たちの位置を孝に知らせる結果をもたらす。駆けつけた孝たちとの連携で、一行は危機を脱する。



イメージのなかでのコスプレ



沙耶の解説中、コータの脳内では、彼女がゲームの敵キャラクターに。



静香のトークでは彼女がメイド化。皆、物事のコスプレイメージ化が好きらしい。

小室君無事で何よりだ、



ア・タ・シは？



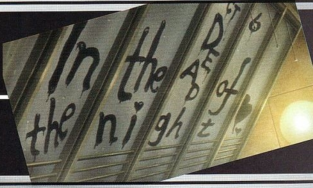


チームは休息を取るため、休み場所である南リカ宅の〈奴ら〉を一掃。これまでの防衛戦とは異質な戦い、混乱が始まってから初めての「攻め」だった。

ACT.6

IN THE DEAD OF THE NIGHT

脚本：黒田洋介
演出：羽生尚靖　絵コンテ：山本沙代
作画監督：馬場充子
総作画監督：田中将賀



楽しそうだなぁ……



宅内に銃器があると気づいた男性陣は、女性陣のお色気ボイスが漏れ聞こえるなか、捜索を開始。ちなみに二人とも、反応は淡泊。

日本じゃ違法だ、違法、うふ



大量の銃器を見つけ、コータは狂喜乱舞。孝はリカの正体をいぶかる。彼女がいま空港で戦っていることなど、彼らは知るよしもない。



絶対に人へ銃口を向けるな！



二人で仲良く銃の整備。孝はコータが知らないところで人間を撃っており（4話）、「人に銃口を向けるな」と言われたとき、心中穏やかではなかったかもしれない。

だめっ、そこだめぇ

先生って……本当に大きい



安全を確保した南リカ宅で、一行は休息を取る。ひさびさに緊張から解放されたためか、全員ははしゃぎ気味。普段はクールな冴子も、沙耶にいたずらするというお茶目な一面を見せる。

思ったより良い声だな

こんなときまで姉系の反応とは



俺たちは市民を守るのが仕事なのに





御別橋では閉め出された人々の通行嘆願が続いていた。多数を守るために少数を犠牲にしなければならない状況に警官たちは苦しむが、追い打ちをかけるように、現状認識が甘い者たちによる封鎖反対デモが始まる。

今回の犠牲者





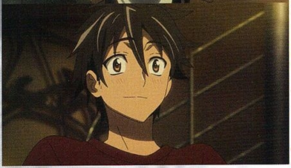
結果的にとはいえ、人が人を大規模に排除する事態が起きてしまう。ほかにも、母親が〈奴ら〉化した子供に喰われたり、自責の念に駆られた警部が自殺したりと、衝撃的な場面が続出。

それぞれの抵抗と生者たちの集結

主が不在の南リカ宅には、軍用車両ハンヴィーと多数の銃器が残されていた。女性陣が入浴を楽しむ傍らで、孝とコータは、武器の確認と整備に勤しむ。さらに彼らは、緊張が解けてハイになった静香や麗の面倒を見るはめに。当初、麗の愚痴を大人しく聞いていた孝だったが、思い出にすがり永のことばかり口にする麗に怒りを爆発させる。鬱積を吐き出した孝と、彼の思いに触れた麗。二人の距離は、急速に縮まっていく。その頃、橋を封鎖していた警官隊は、市民を巻き込んだ〈奴ら〉の排除作戦を開始。恐怖は、人間社会に深刻な亀裂を生み出しつつあった。

評価すべきオトコには絶対の信頼を与えることにしているのだ





冴子は台所で料理。合う服がないという理由で裸エプロン状態だが、特に恥ずかしくはないらしい。信頼していると言われ、喜ぶ孝。

うふふふふいいじゃない





ちょっとだけよ

ニュースで御別橋の混乱を見ていた孝たちに、酔っているとおぼしき静香が絡んでくる。キス魔と化した静香のアタック(?)を受け、女性への耐性がないコータは鼻血を吹き轟沈。

なにかにつけて永のことばっかり持ち出して!





……いい加減、現実を認めろ!

麗に絡まれた孝は、永への未練を延々聞かされ、本気でキレる。彼の言葉に打たれたか、麗は孝に急接近。以後、永のことをほとんど語らなくなる。



……僕らはまだ生きてる。そして生き残る

本当の終わりは、ようやく始まったばかりだった

警官たちの苦悩

市街地の住民を守るため、御別川を封鎖した警官たち。対岸の人々を見捨てることは、彼らにとっても苦渋の決断だった。



被害の拡大を防ぐため橋を封鎖するが、閉め出された人々の叫びに心を締め付けられる。



市民を巻き込む攻撃を許可した警部は、責任を取り自殺。胸からは家族の写真が……。

ヤバイよ……

御別橋で悲劇が起きていた頃、南リカ宅は〈奴ら〉に囲まれつつあった。〈奴ら〉は、その数を加速度的に増やしていた……。



責任はすべて我々がとります!

俺たちを本当に見捨てやがった

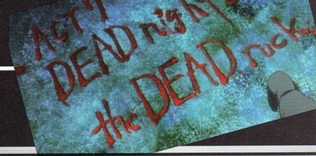




御別橋では警察が、封鎖を守るため実力行使を開始。デモを扇動するリーダーを射殺し、犠牲を伴う攻撃を強行する。

ACT.7

DEAD NIGHT AND THE DEAD RUCK



脚本：黒田洋介
演出：高橋亨　絵コンテ：高橋亨
作画監督：宮前真一、井上英紀、中野涼子
総作画監督：田中将賀



南宅からほど近い民家には、保護を求める父と娘の姿があった。拒絶された父は、娘の安全を確保したいという思いから強引に押し入ろうとし、住人に殺されてしまう。

この世界はただ男らしくあるだけでは生き残れない場所と化した

〈奴ら〉による殺戮を止めようとする孝に、冷静になるよう諭す冴子。もちろん彼女自身、好んで他人を見殺しにしているわけではなく、孝が不満を漏らすと悲しそうな表情を見せる。





自分はどうでもいいんです！　子供を！　娘を！







許してくれ……許してくれ……

ぼく、どうも、こういう人間らしいです







孝は少女を救うため、バイクで打って出ることを決意する。自分を抑えきれないことを冴子に詫びるが、彼女は、そうすると思っていたと納得の表情。

他人は見捨てるんじゃなかったのか？



『小さな女の子』だよ!!



コータは、少女に向かう〈奴ら〉を銃撃。彼も冴子と同様、義憤を押し殺していた。ただ、対象が「幼い少女」だからこそ燃えたという面もあるようだ。

今回の犠牲者





冒頭、道路で〈奴ら〉による殺戮劇が起き、直後にありすの父が死んでしまう。ありすの父の命を奪ったのは人間。殺した側にも悪意はなく、互いに家族を守ろうとした結果、悲劇が起きた。

壊れた世界と少女の救出

南邸の周囲には、近くにいた子犬の鳴き声に導かれ、〈奴ら〉が集まりつつあった。人が喰われるさまを見て戦いを挑もうとする孝だが、コータと冴子に止められる。しかし直後、当のコータが、父を失った少女ありすが〈奴ら〉に襲われているのを見て発砲。冴子もまた、ありすを助けに行こうとする孝を快く送り出す。コータの援護を受けて、ありすのもとにたどり着く孝。移動手段であるバイクを失うも、塀の上を歩くことで〈奴ら〉の群れを突破する。残っていたメンバーも、孝を救うべくハンヴィーで出撃。合流した一行は、家族がいる川向こうを目指す。

悪夢のような毎日のたった一日が終わったということに過ぎないのだった……



君を守ろうとして死んだんだ。立派なパパだ



よく頑張ったな！　もうちょっと我慢だ！

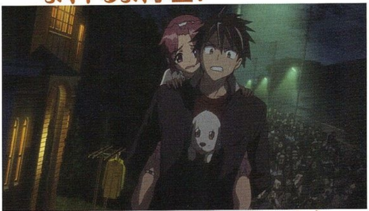
コータの援護を受け、少女ありすのもとにたどり着く孝。抜群のバイクテクニックを見せるが、到着直後、スリップでバイクが壊れてしまう。



う……パ……パぁ……

〈奴ら〉を蹴散らしたあと、父の遺体を前に悲しみをこらえるありすに、花を手向けるよう語る孝。新手の〈奴ら〉が迫ってきている状況だが、そんな時でも情を大事にできるのが彼の魅力。

……よくやるよ、小室！



道路を見るな……塀だけ見て歩く……

バイクを失った孝は、塀の上を歩くという方法で脱出を試みる。見事な機転にコータも感心。ちなみにこのあと、ありすが孝の背中で漏らしてしまうハプニングが起き、孝は塀の上で涙することになる。

コンビの成熟

早い時期から呼吸が合っていた孝とコータ。ありす救出の際には見事なコンビネーションを見せ、信頼関係のさらなる深まりを感じさせた。



離れていながら、意思の疎通ができているかのように動く二人。

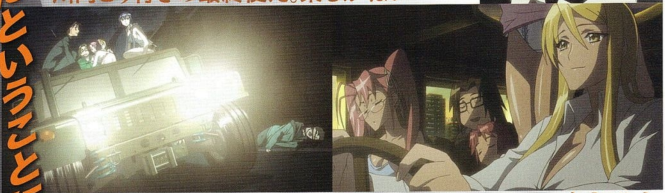


孝の前進の邪魔になる〈奴ら〉だけを的確に撃ち抜く。

とつげきぃぃぃっ



川向こう行きの最終便だ。乗るかね？



コータたちはハンヴィーで突撃をかけ、〈奴ら〉を蹴散らして孝を救出。ありすと、彼女の近くで吠えていた子犬を一緒に乗せ、そのまま御別川に向かう。

もちろん

ACT.8

THE DEAD WAY HOME

脚本：黒田洋介
演出：山城智恵　絵コンテ：平尾隆之
作画監督：澤田英彦、大舘康二、北尾勝、田崎聡
総作画監督：田中将賀

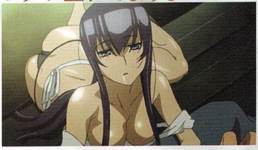




服を替えて武装を整えた女性陣。美しさと迫力に、男たちは気圧され気味。

なに？　文句ある？

ヨダレ垂れてますよ



南リカ宅を出た翌朝、一行はついに渡河を果たす。さすがにみな、疲れており、見張り係以外は爆睡。

……そうね、日本のお巡りさんは仕事熱心だから



希望的観測を語る麗に、現実は厳しいと思いつつも敢えて同調する沙耶。3話で、麗の楽観を言下に否定してチームの空気を悪くしたのとは対照的な反応で、沙耶の人間的な成長が伺える。

生き残るためには……



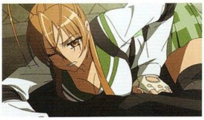
女性陣は、南宅にあった服で着替え。この間にコータは、孝に銃の扱いを教えようとするが、孝はどうも身が入らない。

ワイヤーが張られている！



沙耶の家の近くには、〈奴ら〉の侵入を防ぐため、細いワイヤーが張られていた。麗が気付いたため、間一髪、ワイヤーに突っ込んで事故になるという事態は避けられるが……。

うっ……あ……！



急ブレーキをかけた際に、車上で見張っていた麗が、道路に投げ出されてしまう。彼女に迫る〈奴ら〉。さらにハンヴィーが、エンジントラブルで動かなくなってしまう。

奴らです！



一行は最初の目的地として、渡河地点から近い沙耶の家を選ぶ。しばらくは〈奴ら〉が現われず平和なドライブが続いたが、沙耶の家に近付くにつれて〈奴ら〉の数が増していく。

今回の犠牲者



冒頭で、某国政府首脳部が〈奴ら〉に冒されていくさまが描かれる。彼らは大統領専用機で空に逃げていたが、大統領夫人が〈奴ら〉に噛まれていたため、機内で感染が広がってしまった。

渡河の成功と最大の危機

ハンヴィーという、頑丈で水にも強い車を手に入れたことで、孝たちは御別川を渡ることができた。ありすと子犬のジークを仲間に加えた一行は、気持ちも新たに家族探しを始める。最初の目的地は沙耶の家。しかし、ハンヴィーがエンストを起こしたところを〈奴ら〉の群れに包囲されてしまう。全員、一丸となって奮戦するが、〈奴ら〉の数は圧倒的だった。あわや壊滅と思われたとき、沙耶の母、百合子が現われ、〈奴ら〉を殲滅する。九死に一生を得た一行は、百合子に保護され高城邸へ。一方、分断された孝と冴子は、独力で高城邸を目指すことになる。



……そうか……!!　ごめん！

今度は麗が持っていたライフルで応戦。麗の胸で射撃姿勢を安定させるという強烈なアイディアで命中精度を高め、敵を次々と倒す。しかし、〈奴ら〉の数が多すぎて弾が尽きてしまう。



突き出すように構えて胸のあたりを狙って！

ショットガンで打って出る孝。銃についての講義を真面目に聞かなかったのが災いして敵を倒すのに手間取るが、コータの助言で命中率がアップ。



男に見栄を張らせろよ





ずっとずっと一緒にいる！

コータちゃん！　これ！





みんなやっつけてやる！





誰も死なせるもんですか！

チームの危機に、各人がそれぞれの形で奮戦。戦いに怯えていた沙耶も、初めて銃を持ち前線に立つ。だが、倒しても倒しても敵はやって来る。



孝と冴子は敵中を突破し、〈奴ら〉の注意を仲間たちから逸らそうとするが失敗。敗北を覚悟したコータはありすを逃がそうとするが、ありすは自分だけが逃げることを拒む。

大国の崩壊

大統領専用機エアフォース・ワンでは、国を守るため核兵器を使うべきと、議長が大統領に詰め寄っていた。直後に議長は絶命するが、この提案はのちに実現してしまう。



大統領も、すでに噛まれていた。このあと大統領は、短時間のうちに交代を繰り返す。

戦って戦い抜いて……
まだ……生きてるんだ！

娘と、娘の友達のためなのだから





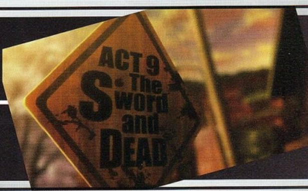


私の家で待ってるからぁ!!

間一髪、百合子が率いる部隊が一行を保護。だが孝と冴子は、〈奴ら〉の群れに阻まれ、みんなのもとに戻れない。無事を願う沙耶の叫びを背に、二人は独自に行動を始める。

ACT.9

THE SWORD AND DEAD



脚本：高橋龍也
演出：小野田雄亮　絵コンテ：熊澤祐嗣
作画監督：大塚あきら、山中純子、江原康之
総作画監督：落合瞳、田中将賀

冴子さん！　大丈夫でした……か!!



水陸両用というアーゴの特徴を利用し、御別川の中州に逃げ込む孝。水に囲まれた場所で〈奴ら〉をやり過ごすという目論見は当たるが、川に入った際に冴子がびしょ濡れになってしまう。裸エプロン状態では泰然自若としていた冴子も、水で服が透けるのは恥ずかしい模様。

わたしも女だぞ！

濡れた服を替えて、いつもの余裕を取り戻す冴子。しかし、ドギマギしてしまった孝が恋愛の話題を振ると、心なしか寂しそうな表情を見せる。

面白くなってきたな

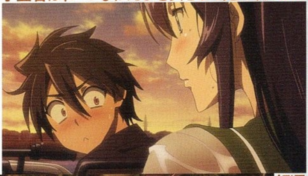




ええ、まったくです

孝と冴子は、バイク店で水陸両用車両アーゴを手に入れる。仲間と分断され危険な状況にあるのだが、窮地を切り抜けた高揚感からか、意外と楽しそう。

小室君は、いつもわたしを女として見てくれるな





冴子さんも、やっぱり好きな人とかいたんですか？

君は、女を濡れ鼠にする趣味でもあるのか！





中州を出たあと、再び〈奴ら〉に包囲される二人。孝は、今度は公園の噴水に入って逃れる。二度に渡ってずぶ濡れにされた冴子は、珍しく立腹気味。

なにしてるんです！冴子さん！

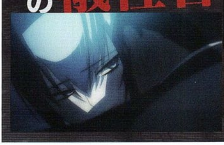
アーゴのエンジン音を囮として、〈奴ら〉の群れを突破しようとする孝。攻撃役を買って出た冴子は相変わらずの強さを見せるが、戦闘中、突如として剣を止めてしまう。孝は必死でフォローし、近くの神社に逃げ込む。







今回の犠牲者

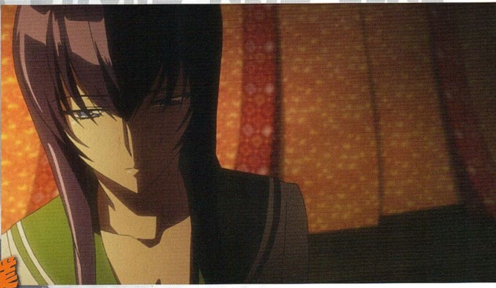




周囲に人がいないエリアで孝と冴子が戦うエピソードで、ほかの人間にはまったく焦点が当たらないため、犠牲者はなし。強いていえば、冴子の回想で、彼女を襲った男がボコボコに。

冴子の闇と孝の激情

二人だけになったことで、孝は冴子を、これまで以上に意識していた。機転と剣技で危機を切り抜けていく二人だが、子供の〈奴ら〉を前にしたとき、冴子の剣が止まってしまう。孝の援護で窮地を脱した冴子は、その晩、自分の過去と本心を吐露。彼女は、自分のなかにある「戦いを楽しむ心」を恐れていた。翌朝、〈奴ら〉を前に攻撃をためらう冴子。孝は彼女を抱きしめ、自分が冴子のすべてを受け入れるから戦えと、告白とも取れる言葉で発破をかける。冴子はこれに応え、戦闘欲求を解放して敵を一掃。親密の度を深めた2人は、仲間たちが待つ高城邸に入る。



4年前、夜道で男に襲われた。
むろん負けはしなかった



……楽しかったのだ。
明確な敵が得られたこと、
それは悦楽そのものだった!



かつて暴漢を倒したときに強烈な快感を感じたという冴子は、戦いの悦楽を求める心と倫理感の狭間で苦しんでいた。心中を吐露し、自分には恋をする資格がないと語る冴子に、真摯な目を向ける孝。二人だけの夜が更けていく。

僕は受け入れた、彼女の闇を。いや、〈終わり〉のもたらしたすべてを



生きている限り、僕はお前に憧れ続けてやる!

だから死ぬな!! ぼくを死なせるな!!

戦いをためらう冴子に、なぜか胸を揉みつつ発破をかける。この言動は彼のなかの野生が爆発した結果か、それとも生き延びるための方便か。

それが真実の私! 毒島冴子の真実なのだ!

冴子の刀の変遷

冴子は、戦いのなかで三度、刀を変えている。インパクト抜群の「濡れるッ」の場面で使われた神社の御神刀は、実はここにしか登場しない。



本話以前は木刀を使い、以後は、壮一郎にもらった村田刀で戦う。

これだ!　これなのだ!　たまらん!





孝の激励(?)で開き直った冴子は、戦いの快楽に身を委ねて〈奴ら〉を一掃する。孝は、麗と冴子の両方に気を持たせたことになるが、あまり深く考えていないのか、本人は妙に爽やか。



望むところ!

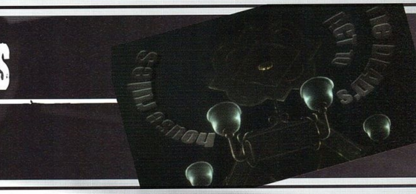




責任……とってくれるね?

ACT.10

THE DEAD'S HOUSE RULES



脚本：黒田洋介
演出：市村徹夫　絵コンテ：大原実
作画監督：小谷杏子、岡崎洋美、野崎麗子
総作画監督：落合瞳

わかったわよ！　ママはいつだって正しいのよ！



生き残る覚悟のある人々だけを一緒に連れていく！

この緊急時に、親が自分を優先してくれなかったことが不満な沙耶。一方、百合子は、一部の人間の切り捨ても止むなしと冷徹な判断を下す。

こういうのは大人の仕事



穏やかな時を過ごす孝。しかし、ここまで自力で生き延びてきた彼は、周囲が自分たちを子供扱いすることに反発し、戸惑う。

わかってる。わかってるわ。私の親は最高！

両親の組織に組み込まれるか、チームでの行動を続けるか、決断を迫る沙耶。会話の流れのなかで、両親への苛立ちをみんなにぶつけてしまう。それは、いまだ親の安否がわからない孝にとっては許し難い言葉だった。



やめろ沙耶！みんな同じなんだ！



すべてを自分の掟で判断する男！

アタシのパパ！

沙耶の父にして組織のトップ、壮一郎が屋敷に帰還。沙耶曰く「すべてを自分の掟で判断する男」。

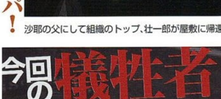
……悪かった

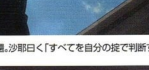


ええ、本当に。でもいいわ

沙耶と孝は、互いにすぐ謝り和らぐが、コータは、沙耶に乱暴な態度を取った孝に怒りの視線を向けていた。

今回の犠牲者





壮一郎の右腕だった土井哲太郎が、出先で〈奴ら〉と化してしまい、壮一郎に斬首される。今回は、安全な高城邸でのエピソードゆえ、〈奴ら〉の登場はここのみ。他の犠牲者もいない。

初めての安息とチームの軋み

沙耶の父、床主市の有力者である高城壮一郎は、邸宅に近隣の住民を避難させ、厳重な警護を敷いていた。自衛の必要がない環境で、孝たちは久しぶりに緊張を解くが、気の緩みはチームワークに乱れをもたらした。娘よりも、周辺住民を優先した両親に苛立つ沙耶。拠り所である銃を取り上げられる不安から、周囲に当たり散らすコータ。しかし、コータの不安が現実のものとなりかけたとき、彼を守るため、チームは再び一丸となる。結局、銃は奪われずに済んだものの、孝は自分たちと壮一郎の組織が、必ずしも同じ方向を向いていないことを感じ取っていた。

THE DEAD'S HOUSE RULES







……これこそが我々の……いまなのだ！

生き残りたくば……戦え！

効率が悪いんだよ！

おい平野、もういいじゃないか

壮一郎は、〈奴ら〉と化した親友をあえて公衆の面前で倒し、現状の厳しさをみなに知らしめる。彼のこうした苛烈なやり方は、人々の間にさまざまな反応を引き起こしていた。孝たちも彼に目を奪われ、結局、今後についての話し合いはうやむやに。

日本刀を見て、コータは銃の優位をしきりに主張。感情的な言動をみなに批判され、逃げるように去る。

この高城家というタヒチで、緊張をほぐしたことで……





声に覇気があるな、平野君！

自分にできることが、ようやく見つかったと思ったのに!!

コータの前に現れた壮一郎。彼に対し、コータは自分の思いを必死で伝える。

さっさと渡せ!!





高城邸の人々は、「子供」であるコータから、彼らが持ち込んだ銃器を奪おうとしていた。拒絶するコータは、みんなに制裁されかかる。

じゃ、ありすがいいこと教えてあげる！





コータの苛立ちを理解できない孝だったが、ありすの言葉から、緊張から解放されたことで感情が抑えられなくなっているだけと悟る。

お嬢さんを守り続けて来たのは平野です



バウンティ号の反乱

孝が自分たちの状況になぞらえた「バウンティ号の反乱」は、1789年にイギリスの武装船で起きた実在の事件である。



欧米では有名な事件で、たびたび映画化されている。作品により、反乱の解釈が異なる。

コータの一連の暴走は、銃なしでは満足な働きができないというコンプレックスの表れだった。壮一郎の迫力に気圧される彼を援護したのは、彼の活躍を知る仲間たち。きついことばかり言われながらも憧れ守ってきた沙耶が、これまでの自分の戦いを認めてくれていたと知り、コータは感涙にむせぶ。

こいつがアタシを守ってくれたの！　パパじゃなくてね！



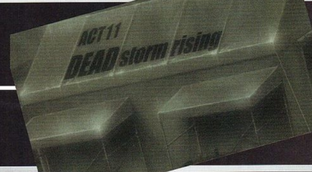




たかぎ……さん……！

ACT.11

DEAD STORM RISING



脚本：黒田洋介
演出：三原武憲　絵コンテ：倭屯匠
作画監督：皆川一徳
総作画監督：田中将賀

人間って、見たくないモノは、見ないでいようとするんです



そうか、勉強になったよ



だからこそアンタは……アタシたちのリーダーたり得ているってことよ！

クレーマーについて話し合っているとき、コータが発した言葉をかつての自分に当てはめ、反省する孝。彼の素直さと吸収能力に沙耶たちは感心するが、本人は自然体で振る舞っているだけなので、褒められてもピンとこない。

あなた方こそが新世界を担う天使たちなのです！



カルトの度合いを増した紫藤たちのバスは、淫猥な雰囲気が漂う異様な空間と化していた。そのなかで、紫藤に異を唱えた山田は、容赦なくバスから下ろされてしまう。

我々は暴力的支配を断固拒絶する！



高城邸の避難民収容エリアでは、壮一郎のやり方に反発する声が上がっていた。沙耶たちが説得に当たるが、現実と乖離した主張を繰り返すばかりの人々に絶句してしまう。

正当な理由がなければ頂けません





想像はついていよう。不出来な我が娘のことだ

冴子に秘蔵の刀を与える壮一郎。冴子の筋の通った態度に感心しつつ、沙耶を託したい旨を告げる。



一緒にいるためならどんなことでもする！

生々しすぎるよ……理由が

リーダーと言われることに釈然としない孝。麗は彼を、リーダーにふさわしい行動を本能的に取ってきたと評価する。そして、孝と冴子の関係に気づいていて、孝を誘惑。しかし、あまりに赤裸々に本音を告白したため、かえって引かれてしまう。

今回の犠牲者





紫藤グループの山田が、バスから下ろされて、喰われてしまう。また、各国が核ミサイルを発射。具体的には描かれていないが、多くの都市が焦土と化したことは想像に難くない。

進むべき道と因縁との決着

都市部を危険と考える壮一郎は、高城邸を脱出する計画を立てていた。孝は、もともとの目的である親探しを続けるため、いったん壮一郎たちから離れることを決意する。孝と、彼に同調した麗や冴子が出発の準備をしていたとき、紫藤たちのバスが保護を求めて来訪。彼を見た麗は、目の色を変えて飛び出していく。彼女はかつて、自分の父と紫藤の父の対立が原因で、不正に留年させられていた。殺意を持って刃を向ける麗に対し、開き直りを見せる紫藤。麗は彼を、「殺す価値もない男」と一蹴して刃を収め、屈辱に震える紫藤は高城邸から放逐される。



私を殺して、命ある限り、その事実に苦しみ続けるがいい！



そして私にはわかってる！成績を操作できるのはあなただけだって！

麗は、留年の真相に気づいていた。怒りに身を任せて刃を向ける麗に対し、紫藤は詫びるどころか、彼女の倫理感につけ込むような言葉で挑発してくる。

なんとしても親御さんを捜し出すと？



孝は、当初の予定通り自分たちだけで親を探しに行くと決め、その旨を伝える。壮一郎は多くを語らないが、彼の気概を認めた様子。

お願い！助けて下さぁ〜〜い



保護を求めて高城邸を訪れた紫藤たち。メンバーのひとりである美玖は色気を振りまき、門番たちに受け入れを認めさせる。

そんなはず……あるわけありませんよ



実は有力政治家の息子だった紫藤。強圧的な父を憎んでいるが、その父に命じられ、刑事である麗の父に圧力をかけるために麗を留年させた。

でも僕は……家族の無事を確かめたいだけだ





おお……神よ……アルマゲドンだ……

麗と紫藤が揉めていた頃、〈奴ら〉の出現で混乱する各国が相次いで核ミサイルを発射。大気圏外では宇宙飛行士たちが、その様に戦慄していた。

……それが君の判断なのだな？









殺す価値もありませんから

麗は結局、紫藤を殺さなかった。事の成り行きを見守っていたチームの面々は、彼女が手を汚さなかったことに安堵する。

コスプレイメージ再び







孝がチームを語るシーンでは、メンバーがファンタジーRPG（ロールプレイングゲーム）の職業になぞらえられる。麗、冴子、コータはファイター（武器を使う戦士）、沙耶はウィザード（魔法使い）、静香はプリースト（僧侶：RPGでは治療役）というのが孝のイメージ。ありすについては、「ありすちゃんはありすちゃん」とのこと。

ACT.12

ALL DEAD'S ATTACK.

脚本：黒田洋介
演出：荒木哲郎、増原光幸　絵コンテ：荒木哲郎
作画監督：落合瞳、宮前真一、大舘康二、馬場充子、中野涼子
総作画監督：田中将賀



門を閉じよ！　今閉じねばすべてを失う！



壮一郎は、犠牲を覚悟の上で屋敷の門を閉じようとする。しかし、圧倒的な数の〈奴ら〉が押し寄せ、門は遂に破られてしまう。

この光は……！まさか……



突然、南リカの携帯の番号を思い出した静香。喜び勇んでリカに電話をかけるが、繋がった直後に空が光り、携帯が壊れてしまう。大気圏外での核爆発の影響で、あらゆる電子機器が機能を停止したのだ。



今日から夜は、本当の闇そのものになるのよ

そう！電子機器は使えない！



みなが混乱するなか、状況を冷静に分析する沙耶。壮一郎は珍しく娘を褒め、事態の打開に向けて動き出す。しかし、重要な機器が全滅したのに加えて士気を失う門下生も現われ、防衛体制は急速に崩れていく。



よく冷静にものを見た。褒めてやる

逃げてくださああああい！





〈奴ら〉の侵入により、邸内は阿鼻叫喚の地獄と化す。孝たちも奮戦するが、敵の数はあまりにも多く、避難していた市民や門下生に多くの犠牲が出てしまう。

きりがない！　まったくだな



今回の犠牲者





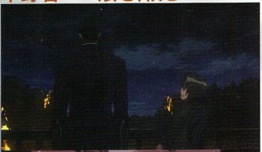
高城邸内に〈奴ら〉が侵入し、門下生と避難民の多くが命を落とす。前話で沙耶と言い争った、通称クレームおばさんも絶命。このとき喰われながら攻撃を続けるという鬼気迫る姿を見せる。

高城邸の陥落と新たなる一歩

孝たちと壮一郎たちがそれぞれの準備を進めているさなか、各国が放った核ミサイルの一部が、大気圏外で爆発する。その影響で電子機器が機能を停止し、高城邸の警備は混乱。〈奴ら〉の大群が、屋敷の門を突破してしまう。孝は壮一郎を援護しようとするが、自分が決めた道を行けと一喝され、当初の方針通りに動くことを決定。百合子は母としての愛情から、沙耶を孝たちに同行させる。チームはハンヴィーで、壮一郎たちが戦いを続ける高城邸から脱出。絶望に染まった世界で、仲間たちとともに生き抜こうとする彼らの戦いは続いていく……。

ALL DEAD'S ATTACK

平野君……娘を、頼む





……はい

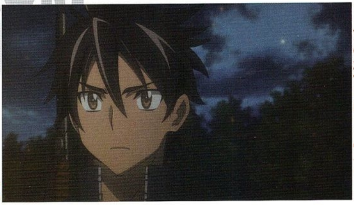
親としてただ一つの我が儘！

パパ……ママ……大好きよ！



沙耶を孝たちに同行させるのは、組織の長としての責任を優先せざるを得ない壮一郎たちの、親としての精一杯の愛情だった。両親から離れるのをためらう沙耶だが、百合子の厳しい叱咤を受け、屋敷を後にする。

ためらわず自分の道をゆくのだ！



壮一郎は残った人間を集結させ、敵中突破で活路を見出そうとする。そして、援護に加わろうとする孝に自分が決めた道を行けと諭し、コータに沙耶を託す。

松戸さん、乗って下さい！







屋敷を離れた孝たちは、敷地内のガレージへ移動。そこではエンジニアの松戸が、ハンヴィーを整備してくれていた。一緒に逃げるよう促す一行だが、松戸は沙耶の出発を援護するため、残って戦う道を選ぶ。

惚れてる女が
みんなと一緒にいるからね

……行ったか



ええ、私たちの娘が愛すべき若者たちとともに

孝たちはハンヴィーで屋敷を脱出。娘の旅立ちを見届けた壮一郎と百合子は、生き残りを賭け、門下生たちとともに奮闘を続ける。

ラストシーンの婦警



ラストシーンで初めて、エンディングの写真群が作品世界のなかに登場する。



最終話エンディングの直後に、原作コミックのキャラである松島が少しだけ登場。

それでも……いや、だからこそ僕らは……

どこまで行けばいいの？





行けるところまで！



本当に……めんどくさいよ！

落ち込む沙耶に、あえて厳しい言葉をかけるコータと、素直に受け入れる沙耶。リーダーとしての風格を漂わせる孝。それぞれに成長を見せながら、チームのみなは生きていく。

脚本・シリーズ構成 黒田洋介(くろだ ようすけ)

黒田洋介 profile
3月29日生まれ。脚本家。主な代表作品は『無限のリヴァイアス』『ココロ図書館』『おねがい☆ティーチャー』『ガングレイヴ』『おおきく振りかぶって』『ハヤテのごとく!!』『機動戦士ガンダム00』など。

事前の不安と荒木監督の勝算

――今回は、荒木監督が黒田さんの起用を希望されたと伺っています。

黒田 『ガングレイヴ』という作品で一緒に仕事をさせて頂いたことがあって、当時は深いお話はできませんでしたが、そこからの流れだと思います。今回のお話を頂いたときは、やると即答させて頂きました。

――原作は以前からご存じでした?

黒田 普通に買ってましたね(笑)。実は個人的に読んでいたとき、テレビアニメにするのは無理だと思っていたんですよ。僕には、漫画とかを読んでるとき、仕事にしたらどうなるかを勝手にシミュレートしてしまう職業病がありまして(笑)、『H.O.T.D.』に関しては、毎週やるのは物量的に大変な内容だし、表現の面でも規制が厳しい地上波には馴染まない、OVAとか劇場ならできるかもしれないけど……って思ってたんです。だから、最初に話を聞いたとき、「やると手を挙げた人はすげぇな」と思いましたね。自分がやったアニメのなかで、同じ匂いがするのは『HELLSING』なんですよ。あれも、読んだとき「大変!」って思ったんですけど、OVAでしたからね。

――そのあたりについては、監督は勝算があったとおっしゃっていました。

黒田 最初に監督にお会いしたとき、まず「〈奴ら〉は、どのように表現される算段なんですか?」って聞いたんです。あれが、物量的に一番大変な要素なんですよ。そうしたら、「遠景はCGを使って、アップのときだけ手描きで」というお答えで、「なるほど、CGをきちっと使えば、何とかなるのか」と納得しました。そういう部分についてきちんとプランニングして頂いていたので、安心して作業に入れて、そこからはもうスーッと行きましたね。

――規制の面については?

黒田 始まってすぐに、原作者の方々やプロデューサーと相談してやっていけば何とかなりそうだと感じました。結局、自分で勝手に抱いてた不安は、ごく早い時期にストンとなくなったんですよ。でも、メカニックや銃の描写など、大変な要素が絶対的に多い作品ではあると思ってはいました。

――荒木監督は、田中将賀さんと黒田さんの参加が決まった時点で、勝ったと思われたそうです。

黒田 ぼくは逆ですよ! 田中さんと荒木さんが組んだと聞いたとき、もう勝ちは確定だと確信していました。あとは、ぶっちぎりで勝つのか、余裕で最後は流すのか、勝ち方の違いだけだと思っていたんですよ。荒木監督は、ぶっちぎりで勝っちゃいましたね。

人間の狂気を描くことがドラマ制作側の役割

――実際に作業に入ってみて、いかがでしたか?

黒田 ん-……お話を作るという自分の仕事については、原作の方々にもずいぶん良くして頂けましたし、そんなに大変では……まあ、二転三転することはありましたけど、それはいつものことなので、特に凄く大変だったっていう感じではないですね。

――原作側とのやり取りは多かったのでしょうか。

黒田 そうですね。原作に忠実に作るっていう方向性が大前提としてありまして、原作の佐藤大輔さんには、逐一チェックして頂けました。佐藤さんと監督と僕とで、三人四脚でスタスタ歩いていった感じです。大変は大変でしたけど、悩むところはなかったですね。プレッシャーはありましたが、「楽しい現場だな」って感じながら仕事をしていました。

――原作から、何か意図して変えられた要素はありますか?

黒田 筆が滑ったことはあるかもしれませんが(笑)、個人的な趣味で意図的に何かを変えたということは、一切ないです。各話のなかで、盛り上げるポイントを作るためにちょっとアクションシーンを足したりとか、そういうことはしましたけど、それは原作側の監修も受けて、全員が納得ずくでやったことですからね。

――シナリオを書かれる上で、特に意識されたことは?

黒田 ゾンビよりも、むしろ人間の怖さを描くことに力点を置いていました。ゾンビの怖さの描写っていうのは、どちらかといえば、演出側が舵を取る部分なんですよ。ゾンビに脅かされるなかで出てくる人間の狂気みたいな部分を描くのが、ドラマ側の主たる役目だと思っていました。

――そもそも、ゾンビものはお好きなのでしょうか?

黒田 実は、怖いの苦手なんですよ(笑)。作るのは、自分でお化け屋敷を作るような感じなので全然問題ないんですが、見るのはダメなんです、びっくりさせられたり、痛そうだったりで……。ただ、僕は脚本家になる前に雑誌編集者をやっていて、ホラー雑誌に関わっていたことがあるんです。当時はホラーブームだったんですが、その時期に……5年間ぐらいかな、当時のABC級、D級ぐらいまでの作品を死ぬほど見ています。おかげで「リビングデッドものはかくあるべし」みたいなお約束は、自分のなかにかなりインプットされているんですよ。だから今回、改めて見て勉強するということはしなくて済みました。

――リビングデッド映画で、お好きな作品ってありますか?

黒田 最近の作品では、『ゾンビランド』が好きです。

スタッフの力で破格のクオリティを維持

――特に印象に残っているシーンやカットを挙げて頂けますか?

黒田 やっぱり1話ですね。今だから言えるんですけど、永が死ぬところを1話で描ききるか、それとも2話に回すかで、ずいぶん迷ったんです。荒木監督からは、1話でやりたいという強い要望がありまして、でも時間的にどうにも厳しかったんですね。そのとき、Cパート(編注:エンディング後のパート)を使うという荒技が飛び出したんです(笑)。Cパートを物語に使うパターンが生まれたのは、実は必要に迫られた結果なんですよ。そういうフォ

原作の佐藤大輔さんと荒木監督と僕と三人四脚で作っていった感じです

原作の方々とキチッと連携したうえで、フィルムとしてあるべき形に仕上がりました

ーマットを生み出したという意味でも、また映像のクオリティの高さという意味でも、凄く印象に残ってます。僕が作画のスタッフだったら、1話を見たとき、あのクオリティをずっと維持しなければならないことに絶望すると思うんですよ。「ひどい、ひどいよコレ……」って(笑)。でも、この作品は結局、そのハードルを越えて、本当にやり切ってしまった。すごいなって思います。荒木監督と、総作画監督の田中さんの力でしょうね。画面を見ていて、要所に確実に田中さんの手が入っているのがわかるんです。「どんだけ仕事してるんだ、この人は」って思いましたよ。

――荒木監督と組んでみての印象はいかがでしたか。

黒田　やっぱり腕がいい。そして「みんなでワイワイやろうぜ!」っていう雰囲気を作るのが、すごくお上手だと感じました。「黙って俺に付いてこい」という感じではなく、下から持ち上げていくタイプですね。荒木さんのあのキャラクター性、人間味が、多分『H.O.T.D.』のオーバークオリティを成立させたんだと思います。「辛くても頑張ろう」って思える現場になっていたんですよ。また一緒にお仕事したいと思う監督さんです。それから今回、あまり表には出ていないんですけど、ジェネオンのプロデューサーの小倉さんも、このクオリティを支えた立役者だったと思います。小倉さんの制作のジャッジメントが、作品の根底を支えていたんですよ。荒木さんや制作のみんながワイワイする舞台の屋台骨を作っていたのが、小倉さんだと思うんです。彼がいたから、誰ひとり転んだりせずに大騒ぎできたと感じています。あのパフォーマンスには、本当に感服しました。

役者が楽しんでいる作品にハズレはない

――スタッフに恵まれた作品だったとお感じになっているのですね。

黒田　すごく、そう思います。荒木監督や田中さんたちメインスタッフ、それから原作にも「この人と仕事をしたい!」「この作品を作りたい!」と思わせる魅力があって、それに惹き付けられて多くの人材が集まってくれたことが、いい結果に繋がったと思います。声優さんたちも、手応えを感じて下さったみたいですね。役者さんが楽しんで演じて下さる作品に、ハズレはないんですよ。1話のアフレコがそういう感じだったので、「あ、これはイケそうだな」って確信が持てたのを覚えています。

――収録には、ほとんど毎回、立ち会われたそうですね。

黒田　そうですね。どの作品でも立ち会うというわけじゃなくて、今回は、監督に「できれば、居てほしい」と言われていたので、立ち会いました。尺とか口パクに合わせるために、現場で台本を修正しなければならなくなることがあるんです。そのときに、誰の裁量でどう変えるかは、監督によって違うんですが……。

――今回は、そこを黒田さんがおやりになったということでしょうか。

黒田　いえ、僕がすべてコントロールしたというわけではないんです。荒木さんは、いろんな人の話を聞いた上で断を下すっていうスタイルの監督なので、僕は意見を言うためにいたという感じですね。最大の仕事は、アフレコ後に佐藤大輔さんと飲みに行くことだったかもしれませんが(笑)。

――黒田さんご自身も〈奴ら〉を演じられたそうですね。

黒田　いやぁ……「いろんな人がやったら面白いよねぇ」みたいなことを最初に言い出した者の一人だったので、言い出した手前、みそぎは済ませておかないと、ということで(笑)。

オーバークオリティの塊のような映像

――ほかに、制作中に何か印象深い出来事はありましたか?

黒田　神楽坂ですね(笑)。毎週、荒木監督や佐藤大輔さん、富士見書房さんと打ち合わせしてたんですけど、終わると神楽坂まで行って、食べたこともないようなお肉とか、食べたこともないようなお寿司とか、食べたこともないようなお料理をゴチさせてもらって(笑)。毎回お店が変わってスゴイなぁ、と思ってました。あんなにいっぱい食べさせてもらったのは、20年近いキャリアのなかで初めてです(笑)。終わったらすごく美味しいものが食べられるっていうのは、モチベーションになってました(笑)。

――終わってみての手ごたえは?

黒田　参加した自分が言うのも何ですが、テレビアニメーションシリーズとしては、オーバークオリティの塊みたいな映像になっています。映像面だけでも満足して頂ける作品じゃないかな。原作のエピソードやセリフから、ちょっとズレていると感じられるところがあるかもしれませんが、それは全部、原作者の方々とキチッと連携を取った上でやってるので、間違っているポイントというのはひとつもなくて、『H.O.T.D.』のフィルム化として、あるべきものになったと思います。見て頂いた方に、損はさせない作品になっているはずです！　本放送だけ見たという方は、12話しかないですし、レンタルかなにかでバーッと一気に見て頂けると、新しい発見があるかもしれないですよ。微妙にリテイクも入ってますしね(笑)。

シナリオライター的キャラクターインプレッション

シナリオを書いていて、一番描きやすかったのは沙耶です。とにかく理性的であり、感情的でもあるという起伏が大きなキャラクターなので、すごく描きやすかったですね。孝も描きやすかった。難しいなと思ったのは冴子です。言葉のチョイスと表現が、すごく難しかったですね。冴子っぽい言葉を選んでるんだけど、なぜか冴子っぽい台詞にならない、何かしっくり来ないっていうことが結構あって、なかなかスラスラとは書けませんでした。

ただ、好きなのも冴子なんですよ。あくまでも、端から見ていたら、という意味でですけどね(笑)。でも、アニメで描いていて本当に楽しかったのは、実はジークだったっていう気もします。ジークがどこにいるかを常に念頭に置いて、シナリオを書いていたんですよ。で、スキあらば出そうっていう思いがあったりとかして(笑)。そういう風に意識しちゃってたから、印象が強いっていうこともあるかもしれませんね。

描きやすかったのは沙耶、



描いていて楽しかったのはジークです

オープニング解説

90秒に集約された見せ場の数々

作品中唯一各話に使われ、まさに作品の顔と呼んでも差し支えのないオープニングアニメーション。どのアニメーションでもおおよそ90秒と時間に大差は無いが、その方法論や見せ方はアニメーション作家によって大きく異なる。ここでは、荒木監督のギャンビットを紐解こう。とても時間がないなかで作られたとは思えない、ハイクオリティビジュアルを堪能してほしい。







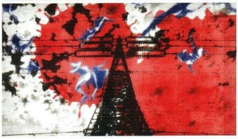












監督が選ぶ 止め絵の見せ場

田中さんが描いた止め絵でいちばん好きなのは、寝転んだ沙耶の絵ですね。ふくらはぎのふくらみがイカしてるんですよね。田中さんの観察眼が活きているんですよ。アバラとかふくらはぎの、ちょっとした肉の盛り上がり方とかに、観察が見えるんですよね。しっかりしたデッサンが下地にあって、その上に色気のあるキャラを乗っけられる、それが田中さんの素晴らしいところです。



監督が選ぶ CGの見せ場1

鉄塔が回り出すところの背景動画です。CGシーンの背景は、3Dのオブジェクトに普通の美術素材を張り付けて、美術質感のものが動くようにするっていう、普通はやらない試みをしています。演出処理をやった青木弘安君の力作で、最終的な映像では見えなくなってしまった部分も多いんですが、彼には「しっかり効果は出てるから落ち込むことはない」と言っていました。



監督が選ぶ CGの見せ場2



CGシーンのもうひとつの見所はハンヴィーですね。時間がないなかで気持ちのいい動きをつけてくれたのは、CG担当の籔田修平さんです。俺はほぼ何もしてない。コンテを出して打ち合わせをした翌日に、籔田さんから映像が上がってきたんですが、これは異常なペースなんですよ。俺は、それを見て「超かっこいい、OK!」って言っただけです(笑)。

監督が選ぶ アクションの見せ場

アクションでは、麗と孝が廊下で〈奴ら〉を倒していくカットが見せ場かな。キャラの作画を、3Dの背景動画の動きに合わせなきゃいけないっていうややこしさがあって、難しかったですね。頑張ったのは、主に田中さんですが(笑)。ややこしい要求にも、難なく……と俺には見えたんですが、応えてくれました。孝が走ってくるときに早足になっていく感じとかが良いんですよね。よく描けるなと思います。



監督 荒木哲郎

オープニングは、この作品の魅力的な要素を、90秒という時間でいかにきちんと網羅するかを一番意識しました。魅力的な要素というのは、アクションであり、お色気ですね。ミリタリーであり、キャラクターの紹介もきちんと全部やりつつ、気持ちの良い流れを作り、願わくばちょっとオシャレにしたい、そんな風に思ったのを覚えています。このうち、オシャレにするために必要だったのが、森山洋君という才能ですね。オープニングの制作は、主に俺のせいなんだけどものすごく時間が無かったんです。だから、スタッフの負荷を最小限にしながら、最大限の効果を得なくてはならなかった。その命題への回答が、映像に詰め込まれています。具体的には見せ場の分散で、このオープニングには、CGの見せ場と動きの見せ場、止め絵の美しさで見せるところと、森山君のスタイリッシュなビジュアルで見せるところ、大きく4点の魅力があるんですけど、どの要素についても、作画的に大変なカットは多くないんですよ。どの見せ場を担当する人も、だいたい5カットくらい頑張れば何とかなるように組んだんですね。そういう知恵を絞ったという意味で、達成感がある映像です。

OP イメージボード 森山洋

基本的には監督の要望を受け、インサートカットを素材単位でコラージュしていく作業でした。カットごとに配色を限定し、派手さは残しつつ「かすれ」や「汚し」などで平面的なポスターグラフィックを意識したつもりです。





岸田(きしだ)教団&THE明星(あけぼし)ロケッツ OPアーティスト

KISIDA KYODAN & THE AKEBOSI ROCKETS



Q　「学園黙示録ハイスクールオブザデッド」という作品への印象をお聞かせ下さい。

岸田　ファーストインプレッションはおっぱいが大きいことでしたね。

基本的にメインヒロインのおっぱいが大きい作品は触れないことにしているのですが、そうも言ってられないので読むことにしましたが男の子である俺はとりあえず〈奴ら〉を派手に撃ち殺すあたりはとてもかっこいいと思いました。

Q　オープニング曲「HIGHSCHOOL OF THE DEAD」は、原作のどのような部分をイメージして作られましたか？　また、曲や歌詞に込めたメッセージなどあれば、お聞かせ下さい。

岸田　〈奴ら〉を絞ったような音を目指して頑張ってギターを弾きましたが、概ね達成できたと思っています。

あとは主に風圧でおっぱいが動くようなドラム等もこのアニメには必要だろうと考え、馬車馬のごとくみっちゃんを働かせました（その後スタッフが美味しいご飯をおごりました）

Q　楽曲を制作されていた際のエピソードはございますか？

岸田　特にいつもと差はないのですが、愉快な音が出るようにかたっぱしからエフェクターを繋いだり外したりしました。

締切りの日を聞かなかったら誰も教えてくれなかったので余裕こいて作ってたらいきなり締切りの数日前によこせといわれてびっくりしたこととかはいい思い出です。

結局エクストリーム入稿に近くなってしまいました。

なお、作業中にはまっていたのは『けいおん！』です。

Q　オープニングの映像をご覧になられてのご感想をお聞かせ下さい。

おっぱいとんがってた。

あとエロい。



Q　本作品のファンに、一言メッセージをお願いします。

岸田　このムックを買う人の大多数はおっぱいと銃器目当てだと思いますが男の子としては非常に率直でいいと思います。

もう少し小さいほうにも興味をもってもらえれば嬉しいです。

※以上すべて岸田が回答

岸田教団&THE明星ロケッツprofile

岸田（Bass）、ichigo（Vocal）、はやぴ～（Guiter）、みっちゃん（Drums）の4人からなるユニット。「HIGHSCHOOL OF THE DEAD」でメジャーデビューを果たす。

こんなプロモーションもしてましたPart1 H.O.T.D.バス東京を駆ける！



左側は麗とともに、窓にはH.O.T.D.の目張り。後部には孝と麗のおっぱいショットが描かれています。



バスの右後方には沙耶。ちなみに3面にコミックスと映像ソフトのインフォメーションが描かれていました。



威風堂々と秋葉原のヨドバシカメラ前を走るH.O.T.D.バス。デコラティブな感じがアキバに映えます。



アキバを走るラッピングバスは歩行者のみなさんにも大好評。この非日常感がアキバの日常なのかもしれません。



遠景での全体ショット。孝やコータはもちろん、ありすとジークもいて、主要メンバーそろい踏みです。

アドバス安全運転で都内を激走！

放送終了後の9月下旬から都内を安全運転で激走した『H.O.T.D.』のラッピングバス。DVDとBlu-rayのプロモーションのため、秋葉原を中心に、渋谷、新宿、池袋と主要なエリアを走っていたのでご覧になった方も多いのでは？　見たことがない、あるいは見かけただけという皆様のためにバスの全貌を紹介。ちなみに運転しているのは静香先生ではないそうです。





黒崎真音(くろさき まおん)

EDアーティスト

黒崎真音 profile

本作のエンディングでメジャーデビュー。12話すべてのエンディング曲が異なるというアニメーションとして異例の試みに挑戦、さまざまジャンルの曲を歌いこなした。

Q　本作をご存じでしたか?

黒崎　お話を頂いてから知りました。名前は聞いていたのですが、読んだことはなくて……。

Q　ホラーはお好きですか?

黒崎　実は苦手でした。ですから、マンガを頂いて最初のページを開いた瞬間からドキドキしっぱなしでした。でも、読めば読むほど面白くなってきてしまって(笑)。気が付くとホラーが苦手とかそういう意識はなくなってました。

Q　作品を読まれての印象は?

黒崎　ホラー要素と言うよりは、人間性だったり、仲間との絆の強さだったりが印象的でした。それと、彼らがこの世界を楽しんでいるというところが私としては一番魅力的でした。彼らはこの変わり果てた世界のなかで悲しかったり苦しかったりするのではなくて、実は心のどこかで楽しんでいるんだという気持ちを知ったときに、見方が変わったんですね。それまでと。

Q　曲がどれくらいの場所で使われるかはご存じだったのでしょうか?

黒崎　もちろん知っていました。脚本を頂いていたので、それを読みながらマンガを見て、風景を感じつつ、「ここからここまでがこの曲に繋がるのか」と思いながら歌っていました。

Q　エンディングの映像をご覧になっての感想はいかがですか?

黒崎　考えさせられる映像ですよね。毎回写真が変わっていって、思い出を振り返るような感じで、日常が描かれた写真もあって。

Q　〈奴ら〉の声を演じられていますが、いかがでしたか?

黒崎　2秒くらいだったのですが、ドキドキしすぎて緊張がマックスでした(笑)。初めてアフレコスタジオにお邪魔したので、静かな空間のなかで、皆さん演じていらっしゃるので「大丈夫かな?」と思ったんですが、なんと一発OKでした。オープニングテーマを歌ってらっしゃる岸田教団&THE明星ロケッツのichigoさんともそのときいっしょだったんですが……いやぁ緊張しました(笑)。

Q　演技指導はありましたか?

黒崎　一応教えて頂いたんですが、「普通に〈奴ら〉のイメージで「あー」って言ってれば大丈夫だよって」(笑)。軽い感じでした。

Q　ファンに向けて一言お願いします。

黒崎　この作品はホラー要素が強いと思っていらっしゃる方も多いと思いますが、ただのホラーマンガではなくて、キャラクターたちの強さだったり、生きることの前向きさだったり、恋愛要素もあったり人間味あふれる作品だなと思っています。悲しいお話ではないので、明るい気持ちで、我々が見ることのできない世界を覗くような感じで、「生きることの意味」を感じて頂ければ幸いです。エンディング曲ももちろん作品とリンクした形になっていますので、最後の最後まで聞いて頂けたら嬉しいです。

こんなプロモーションもしてましたPart2　佐藤ショウジの愛車が……?







クロスカントリーの名車、スズキのジムニー。ノーマルなこの車を待ちうける過酷(!?)な運命とは……。





ソフト発売記念に作者も愛車を供出

コミックスの作画を担当する佐藤ショウジ先生の愛車もTVアニメ化を記念して痛車に……。『H.O.T.D.』唯一の公式痛車であるガンメタリックのジムニーは、上映会にも登場したおなじみの一品。ちなみに声優界屈指のカーマニアである孝役の諏訪部順一さんも試乗したとか。なかなかない体験だけに、どんな乗り心地だったのか聞いてみたいところです。

ENDING GALLERY

エンディングギャラリー



各カットは、尋ね人の掲示板に貼られた写真という位置づけ。それぞれの回で死んだ人物や、活躍した人物が取り上げられた。

毎回追加されたカットを完全紹介

本作のエンディングは、話ごとに新たなキャラクターカットが追加され、楽曲も毎回変わるという、非常に凝った作りになっていた。しかもキャラクターカットは、画面には小さくしか出ないが実はしっかり描き込まれており、単品の絵として見てもクオリティが高い。本稿では、このカット群をすべて紹介。あわせて、歌唱を担当した黒崎真音氏の、各話楽曲についてのコメントも掲載する。

エンディング絵コンテ担当 森山洋

エンディングも同じく監督との相談のなかで形になったものです。少しだけ現実の世界を想起させるような、本編から角度を変えて見える作品世界のイメージを提示できたのではないかと思います。

Spring of the DEAD

ACT.1
MAIN CUT
(ACT.1～ACT.5)

ACT.1




ACT.1
静香
沙耶
沙耶
麗
麗
ACT.01 CUT No.03 ACT.01 CUT No.03
静香
冴子
麗

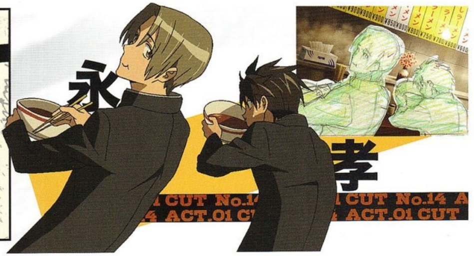

ジーク
ACT.01 CUT No.08
ACT.1
ACT.01 CUT No.07
麗
静香
冴子
ACT.01 CUT No.10
靜香
ACT.01 CUT No.09
敏美
美鈴
BEST FRIEND
ACT.01 CUT No.11
手島
林
高山
息子
ACT.01 CUT No.12
ACT.01 CUT No.13

ACT.1

エンディング曲シンガー黒崎真音

ACT.1 君と太陽が死んだ日

メジャーデビュー決定後初のレコーディングは『学園黙示録HIGHSCHOOL OF THE DEAD』の第一話のエンディング曲となった、この曲から始まりました。私の思い描いていた、『H.O.T.D.』のイメージとリンクした、強さと切なさ、繊細さが含まれた、メロディアスでロックな楽曲で感動したのを覚えています。レコーディング前は、突然世界が一変するなか懸命に戦う、登場人物たちの心情を歌で描けるように、何度も漫画を読み込んでいました。



ACT.2

Escape from the DEAD





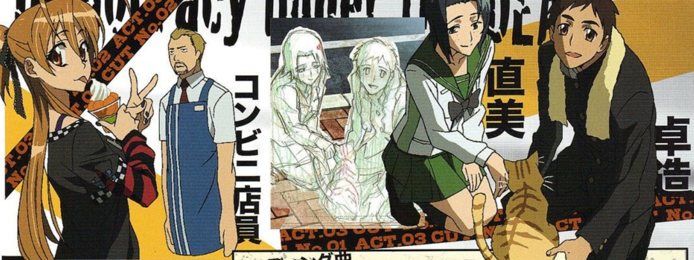
エンディング曲シンガー黒崎真音

ACT.2 color me dark

いつも通りの平穏な日常から、<奴ら>と闘う羽目となる登場人物たちが呆然と哀しみにくれる曲です。とてもムーディで、大好きな曲なのですが、レコーディングの際は一番、という位苦労した曲でした。感情なく静かに泣き崩れるような雰囲気を出すために、何度も何度もやり直しさせて頂いたこと、周りのみなさんが何度も何度もチャレンジさせて下さったこと、今でも忘れられません。

ACT.3

Democracy under the DEAD





エンディング曲 シンガー黒崎真音
ACT.3 Return to Destiny

「君と太陽が死んだ日」と同じくMintjamのa2cさんに作曲して頂きました。この曲は歌っていても、聞いていてもとても気持ちの良い、疾走感のあるロックナンバーです。「僕はこの命を捧げてでも君の傍にいるよ」という、歌詞の世界観を表現するために、良い意味で荒っぽい感じで、命を賭けた戦いの激しさを出す事を心掛けて歌いました。

ACT.4

Running in the DEAD





エンディング曲 シンガー黒崎真音
ACT.4 cold bullet blues

初めて生きた人間を撃ってしまった主人公・孝の気持ちを歌った、ミディアムで重々しい、ダークなロックナンバーです。歌詞も曲調もダークで、彼の強い意志がはっきりと表れた曲だったので、私も声質や歌い方にはしっかりとしたこだわりを持って歌いました。ピアノの特徴的な旋律と音色がとてもお気に入りの1曲ですね。

ACT.5





エンディング曲
シンガー 黒崎真音

ACT.5 Memories of days gone by

ここまでの4曲にはなかった、明るく可愛いポップス曲です。〈奴ら〉に蝕まれた世界のなかでも、淡い恋心を思い出し、トキメキを感じる登場人物たちの心情を歌っています。切ない気持ちや、恋心を思い出しつつ、可愛いらしく歌えるように心掛けました。現在は私のライブのレパートリーとしても、よく歌わせて頂いています。

ACT.6
MAIN CUT
(ACT.6～ACT.11)





エンディング曲
シンガー 黒崎真音

ACT.6 Under The Honey Shine

主人公の孝と、幼なじみの麗のラブシーンから始まる、優しいバラードです。誰もいない場所でキスをするシーンなので、静かに、吐息っぽく、囁く様なイメージで歌いました。バイオレンスなシーンも多い『H.O.T.D.』の世界観のなかでも、特にロマンチックなシーンで、自分の歌声が流れたときは感動で心臓がドキドキしました。

ACT.7

エンディング曲シンガー 黒崎真音

ACT.7 fuss fuzz

ロカビリー調のロックです。個人的に『H.O.T.D.』のなかでも、一番元気をもらえる曲だと思っています。サビの部分のキーが少し高かったので心配でしたが、歌い出したら楽しくて楽しくて(笑)。いつの間にかレコーディングが終わっていました。本編では挿入歌としても使って頂きました。イントロ部分で登場する毒島先輩の姿がカッコ良すぎ！　一生忘れられませんね。



ACT.8



エンディング曲シンガー 黒崎真音

ACT.8 The place of hope

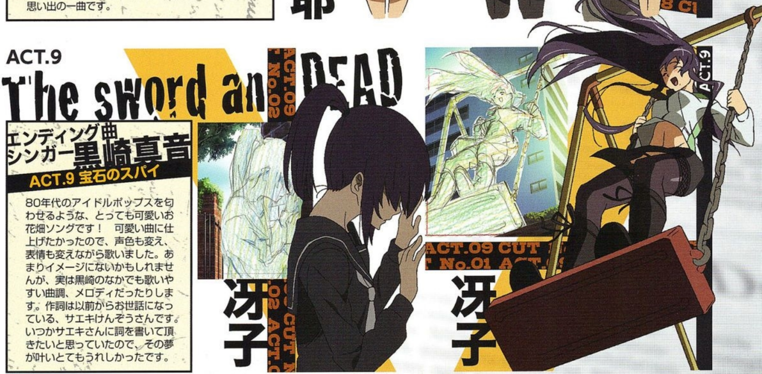
Aメロ、Bメロが英詞になっている、打ち込みを多用した疾走感のあるラウドロックです。この曲も、歌いこなすのにとても時間がかかり、苦労した曲でした。というのも、英詞をきちんと歌ったのが初めてで。正直、泣きながらのレコーディングでした(本当に申し訳ないお話です)。自分のなかで中々納得がいかず、何度もトライさせて頂いたのを覚えています。今となっては、耳にすると何故か心が晴れる、思い出の一曲です。

ACT.9

エンディング曲シンガー 黒崎真音

ACT.9 宝石のスパイ

80年代のアイドルポップスを匂わせるような、とっても可愛いお花畑ソングです！　可愛い曲に仕上げたかったので、声色も変え、表情も変えながら歌いました。あまりイメージにないかもしれませんが、実は黒崎のなかでも歌いやすい曲調、メロディだったりします。作詞は以前からお世話になっている、サエキけんぞうさんです。いつかサエキさんに詞を書いて頂きたいと思っていたので、その夢が叶いとてもうれしかったです。



ACT.10

The DEAD's house rules



エンディング曲
シンガー黒崎真音

ACT.10 THE last pain

堕ちていく世界のなかで、自分の存在意義を信じる為に、生きる為に、闘う決意をする……『H.O.T.D.』のなかで、最も私が感情的に歌った曲です。例え小さな光だとしても、自分を照らしてくれる存在ならば命を賭けてでも守りたい。登場人物が泣きながら自分の想いを叫ぶシーンを見て、その気持ちが痛いほど理解できたからだと思います。

ACT.11

DEAD storm rising



エンディング曲
シンガー黒崎真音

ACT.11 Hollow Men

原作者、佐藤大輔先生に詞を書いて頂いた、私にとってとても大切な思い出の曲です。全英語文で、難しいリズムだったので、歌うのはとても大変でしたが、いよいよ佳境へと進むストーリーを描けるように、最初は悲哀を表現し、後は激しさをテーマに、力いっぱい歌いました。

ACT.12 MAIN CUT (ACT.12 Only)

エンディング曲シンガー黒崎真音
ACT.12 The Eternal song

最終話はとても爽やかなロックサウンドです。世界観としても、私個人の気持ちとしても、とてもリンクしている曲だと思いました。もちろん、曲も大好きですが、サビの歌詞が特に気に入ってます。この『H.O.T.D.』というアルバムの最後の最後のフレーズが、「僕は世界を謳うよ」という言葉だったことに、何とも言えない嬉しさと感動を覚えました。世界も、黒崎真音も、まだまだ続いていく。そんな気がします。







CHAPTER4. CAELUM
-天国-



ACT♂♀ DRIFTERS OF THE DEAD GUIDE


ACT ♂♀ DRIFTERS OF THE DEAD
天国の扉が開く！
パラダイス
『Drifters of the DEAD』は、原作単行本7巻の限定版付属Blu-rayに収録された、アニメオリジナルの番外編。テレビ版のメインスタッフが制作を手がけており、クオリティは極めて高い。笑いとサービスが満載の本エピソード、その魅力をあますず紹介する。
自分でも見るのが楽しみです！（麗役・井上麻里奈）
悪ノリは大事ですよ！遊び心がないと（笑）（ジーク役・原田ひとみ）
あの、過激な……お話でした……（笑）（ありす役・竹達彩奈）
相変わらず、セクシーに大胆なキャラクターたちが突き抜けてはっちゃけています（沙耶役・喜多村英梨）
Attack!!!
boin
boin



離れ小島に
ある意味、『H.O.T.D』の
ハッピーエンドかもしれません(笑)
(静香役・福井裕佳梨)
nice body
みなさんに喜んでもらえると確信してます
俺は喜んだしね!
(監督・荒木哲郎)
VOW
VOW
COOL
女子力が試されるような、
振り切ったアフレコでした
(冴子役・沢城みゆき)





一行は南の島へ！

物語は、本編12話から続く形で始まる。〈奴ら〉から逃げ続けた孝たちは、床主市の外れにある愛巣海岸から海に逃れ、離れ小島に上陸。そこにはなぜか、海の家があった。およそ観光客が訪れそうにない小島に、なぜ海の家があるのか？　孝の疑問を黙殺したまま、一行はバカンスモードに突入していく。



男の尻は描いていて楽しかった！
（キャラクターデザイン・田中将賀）



男たちは冒険に！

海の家にあった思い思いの水着——なぜかみんな、露出度が高い——を着てバカンスを楽しむ女性陣。一方、男たちは、女性陣の笑顔の圧力を受け、食料調達に向かうことになる。コータは、イギリスで学んだというサバイバル術を活かし、大量の魚を捕獲。だが、孝の方は食料の確保に失敗し、女性陣の評価を著しく下げてしまう。





孝に貞操の危機迫る！

食事の準備をするうちに、一行に異変が生ずる。原因は焚き火の煙。ジークが集めてきた薪は、幻覚作用があるハイドレンジアだった。海の家は、ハイドレンジアの栽培を隠蔽するための施設だったのである。煙から離れようとする孝だったが、煙を吸って前後不覚に陥った面々が、色気を振りまきつつ〈奴ら〉さながらに迫る！

パーティ分裂寸前！

セクシュアルに迫り来る静香と麗。ふだんのSっぷりはどこへやら、ドMと化した沙耶。そして、なぜか孝に抱きついてくるコータ。あまりのカオスさに呆然とする孝だったが、冴子だけは何とか理性を保っていた。二人は、ほかのメンバーが正気に戻るまでキャンプから離れることにする。

我々男性陣にアピールを求められても困ります（笑）

（コータ役・檜山修之）

本編で見られなかった孝が見られるかもしれません（孝役・諏訪部順一）



何故あの人がここに!?

逃げ出した孝を追おうとする麗たち。そのとき、静香の前にリカが、沙耶の前に百合子が現われる。それぞれに、大切な人との再会を喜ぶ二人。静香はリカと抱き合い、沙耶は百合子と風呂に向かう。一方その頃、岩場に逃げ込んだ孝は、ハイドレンジアの影響で発情した冴子に迫られていた。

Mystery!







Romance!

孝と冴子、一線を越える!?

孝にキスをし、積極的に関係を求める冴子。これに応え、彼女の肉体をまさぐる孝。キャンプの喧噪から離れた岩場で、二人の夜が更けていく――。翌朝。目を覚ました沙耶は、抱きついていた相手が実は静香だったと気づく。沙耶は静香を百合子と、静香は沙耶をリカと思い、互いに抱き合っていたのだった……。



明かされる衝撃の真実！

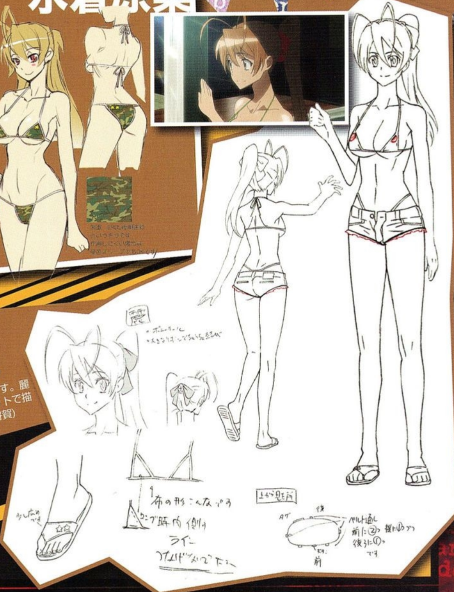
沙耶の横では、互いを孝と思い込んだ麗と冴子が、全裸で体を絡ませあい、濃厚な口づけを交わしていた。すべては、ハイドレンジアが見せた一夜の夢であった。正気を取り戻して呆然とする一行の前に、血相を変えたありすが現われる。駆けつけた先には、いまだ幻覚に囚われたままの孝の姿が……。

お話よりも、美麗な絵がボヨンボヨン動くのを楽しんで下さい（笑）（脚本・黒田洋介）

……そして孝に悲劇が訪れる!!

設定



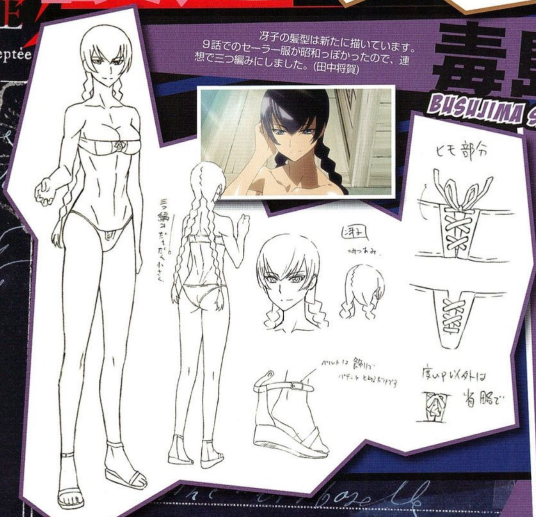


MIYAMOTO REI 宮本 麗

女性陣は、本編と違う髪型にしています。麗と沙耶は、エンディング用のカットで描いた髪型です。(田中将賀)

毒島冴子 BUSUJIMA SAEKO

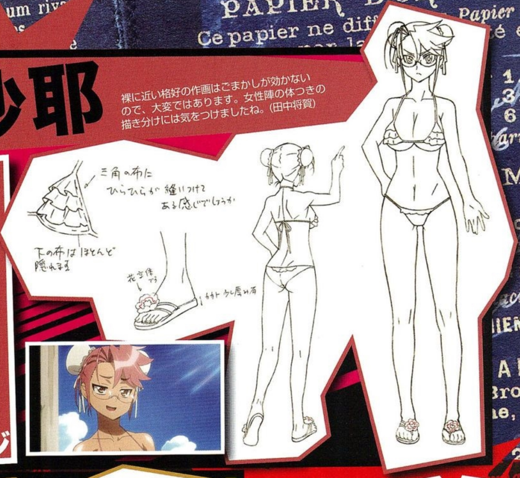
冴子の髪型は新たに描いています。9話でのセーラー服が昭和っぽかったので、連想で三つ編みにしました。(田中将賀)





TAKAGI SAYA
高城沙耶

裸に近い格好の作画はごまかしが効かないので、大変ではあります。女性陣の体つきの描き分けには気をつけましたね。(田中将賀)





水着原案
by 佐藤ショウジ

水着





水着原案
by 佐藤ショウジ

MARIKAWA SHIZUKA
鞠川静香

冴子と同じように、この回オリジナルの髪型です。大人の女性なので、小物を使ってアップにしています。(田中将賀)







小室孝
KOMURO TAKASHI

もっこりブーメランです。この話の作画監督は女性なので、『セクハラかなぁ』と思いつつ描きました(笑)。(田中将賀)







水着設定を描いていて、一番楽しかったキャラです。『肉!!』っていう感じがたまりません(笑)。(田中将賀)

平野コータ
HIRANO KOTA

男のローアングルが多くて女性陣に嫌がられました(笑)

キャラクターデザイン・総作画監督
田中 将賀

男のケツの多さが、女性の作画陣に不評でした(笑)。僕自身は、本編で女の子の胸ばかり描いた後だったので、新鮮で楽しかったです。もちろん、この話でも、お色気部分はしっかり描いています。印象深いのは孝と冴子の絡みで、コンテに比べて監督の手で濃厚な映像になっています。オチの"頭突き"は僕のアイディアで、あれを思いついたときはガッツポーズでしたね(笑)。



MARESATO ARISU

希里ありす

ありすは後ろ髪が短いので、髪型をいじれませんでした。前髪は、キャラの個性に直結するので変えづらいんです。(田中将賀)



ZEKE

ジーク

最後に、いわゆる〝ケンケン笑い〟をすることが決まっていたので、そのための設定を新たに描いています。(田中将賀)







リカの腹筋は、好きで描き込んでいますが、本編でも今回も、ほぼ出ませんでしたね。(田中将賀)

南リカ

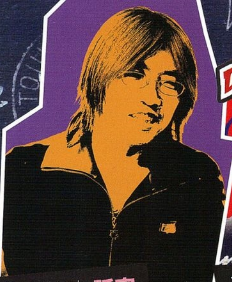
MINAMI RIKA

TAKAGI YURIKO

高城百合子

お風呂に入ることが決まっていたので、髪をまとめた設定を新たに作っています。(田中将賀)





DRIFTERS OF THE DEADを荒木監督自ら語る!

「体は止まってて胸だけは揺れる」このイメージはなかった(笑)

守備範囲から外れた話ではない

――番外編をオリジナルで作るとなったときから、現在のようなコメディ&セクシー路線で行くことは決まっていたんでしょうか?

荒木　みんな「お色気サービスな話がいいでしょ」って思ってて、俺自身もそう思ってました。特殊なエピソードに見えるかもしれませんが、この話は原作と照らしてみても、『H.O.T.D.』の守備範囲から外れる内容というわけではないんですよ。原作単行本の巻末に、よく番外編的なギャグ短編が載っていて、自分たちのイメージとしては、あれの延長線上なんです。アニメ本編では、露骨にギャグっぽい話はできませんでしたけど、『H.O.T.

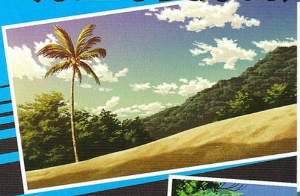
荒木監督的名シーン　揺れ続ける胸





この場面、コンテを見て体全体が動いてるんだと思ってたんですけど、田中さんに聞いたら『体は止まってて胸だけが動いてるんです』って言われて、衝撃でした(笑)。俺にはない発想でしたが、いいカットになりましたね。あと、この直後の沙耶に水がかかる場面、田畑壽之さんっていう原画さんが勢い余ってエロくしてて、いいんですよすごく(笑)。このカットを見るたびに、ちょっと心が動くのを感じるんです。これは、見てもらうしかないですね。(荒木哲郎)

ここがドラマの舞台!　床主市愛巣海岸沖 離れ小島







島の景観

今話の舞台は、いかにも離島という趣の小島。無人島に見えるが、島内には海の家がある。また、孝たちは船で島に入ったが、実は床主市の海岸に繋がる洞窟がある。



荒木監督的名シーン 本気の濡れ場





田中さんが『監督がエロくした』って言ってるみたいですが、そんなことしたかな(笑)。でも言われてみると、思った以上に濃い感じに出来上がりましたね。この話は基本的に、コンテをめくってるときに感じたエモーションに忠実に作っているんです(笑)。だから、もし田中さんの想像以上に熱くなっているとすれば、ここに俺が熱いものを感じたからじゃないかな。コンテを見たときに驚いたのは間違いないですね。もっと軽い、ライトタッチエロスになると思ってたら、しっかり本気な感じだったんで、『わかりました、じゃあ俺も』っていう感じで作ったんですよ(笑)。(荒木哲郎)



コンテを見たときに熱いものを感じたので、さらに熱くなるように演出しました

D.」は本来、それが全然やれる作品だと思っていたので、「ギャグやりたいですね、お色気でいいじゃないですか」と、そんな感じでスムーズに決まりました。

——作品制作の部分で、本編から変えたところはありますか?

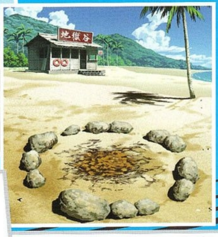
荒木 話の性質上、背景だけは、あまりリアルに描き込まずにあっさり目のタッチにしておいた方が気楽に見られていいだろうと思ったので、本編よりもふんわり飛ばし気味に、ライトタッチにしています。でも、それぐらいじゃないかな。アプローチ的には、本編と違うことをやっているわけではないですね。確かに、崩し絵とかギャグ表現は多いですけど、やってること自体のニュアンスは、例えば6話あたりとそんなに違わないですよ。

田中将賀コンテに込められたパワー

——スタッフも、本編と完全に一緒なのでしょうか。

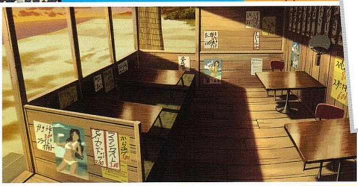
荒木 そうです。テレビ版スタッフが解散しないうち、テレビシリーズの熱が冷めないうちに、急いで作ったという感じですね(笑)。テレビシリーズに比べて時間的な余裕がちょっとあったので、かなり良い感じにできるかもって思ってて、実際、シリーズのフィルムと比べても、結構良い出来になっていると思います。時間って大事だなと、改めて思いました。こんな話なのにって感じですけどね(笑)。本当に良くできているので、ぜひ、多くの人に見てほしいな。面白いですよ。コンテが田中将賀さんっていうのも、贅沢ですよね。田中さんは、コンテが専門という

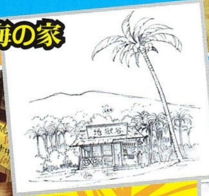




海の家

およそ人が来そうもない海岸に建っている海の家。実は、幻覚作用がある植物の栽培をカムフラージュするための施設である。しかし屋内には、栽培と何ら関係のない、きわどい水着が多数、保管されていた。かつての管理者の趣味だろうか？







人ではないですが、シリーズをやっていて話をしていくなかで、演出志向がある、つまりコンテも描けるであろうことがわかってきたんです。実際、物語本編の経験はなくても、エンディングなどのコンテは手がけられた経験がおありなんですよ。だから、ずっと演出的なことをお願いしてみたかったんですが、本編制作中はどうしても作画方面で頼りにしてしまうので、そこまでお願いする余裕はなかったんです。でも、この仕事だったらちょうどいいと思って、演出家としての田中さんの姿を見て頂きたくて、コンテをお願いしました。で、実際に上がってきたのを見て、改めて驚きましたね。シナリオを元に絵コンテを描くっていう作業が初めてで、ここまでやれる人って、普通じゃないですよ。彼は何をやっても上手いということが証明されてしまいました。だから俺は、この話に関しては、田中さんのコンテのニュアンスとか意図をアニメーターさんに伝えて、上がってきたものがそのゾーンに収まってるか確認するっていう、まあ演出家の基本的な仕事なんですけど、それだけやってました。田中さんの手足になって動こうという気持ちでしたね。

――田中さんが、男の尻が多くて女性陣に不評だったと仰ってました。

荒木 女性の作画陣に「どうしても、やるんですか?」みたいなことはいわれましたね。で、俺と田中さんが「どうしてもです」と(笑)。面白かったですね。実際、男の尻は印象的ですよ。要所要所で拝めるようになってます(笑)。みんなをなだめてなだめて、何とか描いてもらいましたけど、結果として、俺もびっくりするくらい、良い効果を生んだと思います。

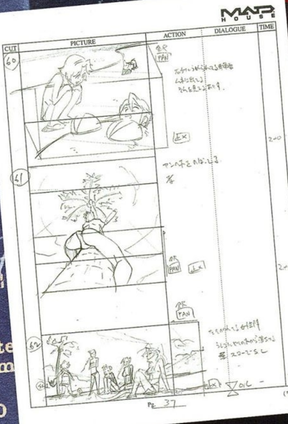
――オチの映像は、田中さんのアイデアだそうですね。

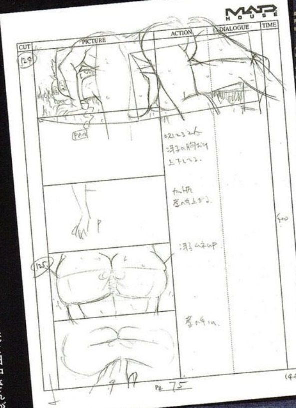
荒木 そうです。あれも、実にいいですよね。

ニコニコしているだけでいい作品ができてしまった

――このエピソードならではの苦労などはありましたか?

荒木 なかったですねー。ニコニコしながら作り終えてしまいました。何の精神的葛藤もなく、いかなる現場でも、ただただへらへら笑って帰ってきただけという楽チンさだったのに、こんなに良い出来になって、得だったなあと(笑)。こういう仕事もあるんだと、び





スタッフコメント

濡れ場なふたり

毒島冴子役 沢城みゆき

何でも振り切ると許されると気づかされました

いちばん濃い収録だった気がします(笑)

みんな恥ずかしいから、振り切りマックスでやってました。全員がやりきっているからこそ、自分の女子力が試されるようで嫌でしたね(笑)。こういう描写をエンターテイメントまで持ち上げるのって、底力が必要だなと痛感しました。『H.O.T.D.』を見てくれたんだったら、これ見ないで終わるのは、もったいないですよ。





小室孝役 諏訪部順一

ギャグシーンはすごく楽しかったです

羞恥心を溝に捨てて頑張りました(笑)

ギャグシーンが多くて、楽しかったですね。ギャグシーンって、絡みのテンポとか空気感が命で、ほかの演者さんとの掛け合いが噛み合ったときの気持よさがすごくあるので、自分は大好きなんですよ。本編で見られなかった孝が見られるかもしれないので、ぜひ見てほしいです。羞恥心を溝に捨てて頑張りました(笑)。





つくりしました。途中、こんなにヘラヘラして作っていたらいいものにならないんじゃないかと、心配になったくらいです。ところが、むしろ本編よりいいくらいの出来になってしまいました。面白い仕事でしたね。

――このエピソードの魅力を、一言で語るとすると?

荒木 「サービスしてますよ」と(笑)。僕らとってもサービスしましたよ、喜んでもらえると確信してます、っていう感じです。俺は喜んだしね(笑)。この作品が好きな方、見て下さった方への恩返しっていう気持ちで作りました。ボーナス? お歳暮? なんか違うな(笑)。

――番外編なのにエンディングは新録というのもすごいですね。

荒木 そうなんですよ。新曲を用意してもらって、これがまた、いい曲なんですよね。とても爽やかな曲なので、すごい気持ちよく見終われるんですよ。あんな話なのに(笑)。あんな話って何度も言ってますけど、文句じゃないですよ、褒め言葉ですよ(笑)。まあ、おすよ、褒め言葉ですよ(笑)。まあ、お下劣な話なんですけど、もの凄くいい気分で爽やかに見終われるんです。ダビング作業のときも、終わり方が気持ちよかったので、すべてが気持ちよかったような気になりました。

――作り終えての感触は?

荒木 俺は今回はもう、黒田さんとか田中さんとか、作監の中野さんとかの作業を確認するだけの係っていう感じだったんですよ。で、見せてもらって「いいっすねー」って喜んでいたら、終わっていたという(笑)。これでお金を貰っちゃっていいのかなっていう、そんな仕事でした。

ファンの方々への恩返しのつもりで作りました サービスしてますよ(笑)

スタッフコメント 語り部なふたり

希里ありす役 竹達彩奈

何ていうか、過激なお話だったんですけど(笑)、ありすちゃんはそんななかでも、心がキレイなまま純粋でいてくれたので、とても癒されました。みんなで服を着替える場面とかに、こっそりいろいろアドリブを入れてるので、探してみて下さい！

ちょこちょこアドリブを入れたので探してみて下さい



ジーク役 原田ひとみ

台本に〝ケンケン笑い〟って書いてあって、私は元ネタを知らなかったので、DVDで見て研究して、一生懸命やりました。お話は……孝君ひどいですね(笑)。ほんと、ジークから見たら『何だ、こいつ』ですよ(笑)。ひどくて面白い話でした(笑)。

オチのネタを勉強して一生懸命やりました





平野コータの水着だけはスク水って指定しました(笑)



エンディング曲シンガー 黒崎真音

ACT.♂♀ Best friends

５話の『Memories of days gone by』のような、可愛いR&Bの曲です。『バイオレンスやホラーな要素のない、仲間たちの絆を描いた話』と伺っていたので、友達同士をイメージして作詞しました。『H.O.T.D.』のキャラクターが感じている不安って、卒業前の高校生に似ていると思うんです。厳しいなかでも楽しさを感じて過ごせているけど、それがいつまで続けられるか分からない、いつ誰がいなくなるとも限らない、そんな気持ちをかみしめて、昔に戻って歌わせて頂きました。

スタッフコメント 脚本 黒田洋介

原作にないエピソードを生み出さなければならないということで、本編とは違った強烈なプレッシャーがありました。ファンサービスが必須ということから、水着というアイディアがまず浮かんで、物語の舞台が４月で普通に水着になるには寒い時期なので、南の島に行くことにして……そんな感じで作っていって、原作の佐藤大輔さんにチェックして頂きました。セリフなどの直しはありましたが、基本的な構成については一発でOKを頂けて、ホッとしましたね。酒の席で提出したのが良かったのかもしれません(笑)。見所は、何といってもビジュアルです。絵コンテが田中さん、演出が荒木監督という、無敵に近い陣容で作られていますからね。こういうお話ですから、内容よりも、美麗な絵がボヨンボヨン動くのを楽しんでいただければと思います。自分としてのヒットは、平野コータにスク水を着せたことですね。ほかのキャラクターは佐藤ショウジさんに完全にお任せでしたが、平野だけはスク水って指定して、『何でこいつだけ？』って自分でゲラゲラ笑ってました(笑)。

H.O.T.D.
HIGH SCHOOL OF THE DEAD
TV-ANIMATION COMPLETE FILE

企画・編集
伊藤正人(富士見書房)
原田崇史(富士見書房)
古川隆之(富士見書房)

編集
株式会社 クリエンタ

デザイン
伸童舎
岡﨑純二

ライティング
本澤徹
仲上佳克
hidaka

ラテン語監修
斉藤安潔

撮影
後藤利恵

ヘアメイク
平島さくら(株式会社アッド ミックス ビー・ジー)

協力
ジェネオン・ユニバーサル・エンターテイメント
マッドハウス
ドラゴンマガジン編集部
月刊ニュータイプ編集部
娘type編集部
メガミマガジン編集部
アニメディア編集部

学園黙示録HIGHSCHOOL OF THE DEAD
TV-Animation コンプリートファイル
編：ドラゴンエイジ編集部

2011年4月26日　初版発行

発行者
山下直久

発行所
株式会社富士見書房
http://www.fujimishobo.co.jp

〒102-8144 東京都千代田区富士見1-12-14
電話 03-3238-8702(営業)
03-3238-8591(編集)

印刷
大日本印刷株式会社

製本
本間製本株式会社

ISBN 978-4-8291-7698-6 C0076